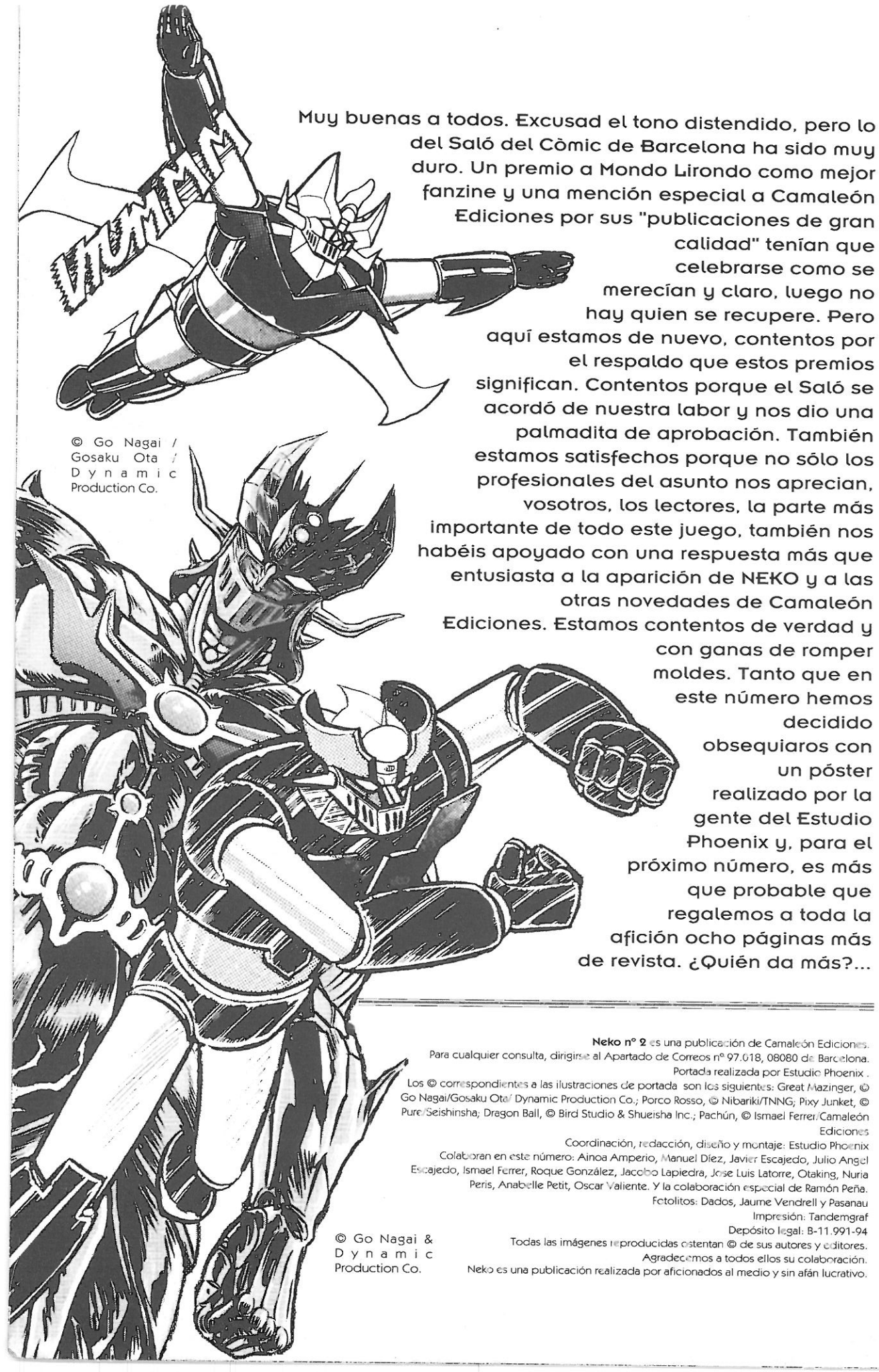
NEKO
TU
SOBRE MANGA
Nº 2/ 390 PTS
¡MAZINGER VUELVE!
Todo sobre GO NAGAI
Mazinger Z y Mazin Saga
Por fin Miyazaki con
PORCO ROSSO
EN PRIMICIA
EL NUEVO SHIROW...
¡REGALAMOS UN FABULOSO PÓSTER DE DRAGON BALL!
PIXY JUNKET
カメオン
LEÓN EDIC
ONES CAM

Parecía un trabajo fácil para un yakuza..
Expulsar a unos emigrantes ilegales
de un apartamento, no tendría
que crearle problemas... pero...

Adaptación al manga de la película
de imagen real, escrita y dirigida por
Katsuhiro Otomo



EDITO

Muy buenas a todos. Excusad el tono distendido, pero lo del Saló del Còmic de Barcelona ha sido muy duro. Un premio a Mondo Lirondo como mejor fanzine y una mención especial a Camaleón Ediciones por sus "publicaciones de gran calidad" tenían que celebrarse como se merecían y claro, luego no hay quien se recupere. Pero aquí estamos de nuevo, contentos por el respaldo que estos premios significan. Contentos porque el Saló se acordó de nuestra labor y nos dio una palmadita de aprobación. También estamos satisfechos porque no sólo los profesionales del asunto nos aprecian, vosotros, los lectores, la parte más importante de todo este juego, también nos habéis apoyado con una respuesta más que entusiasta a la aparición de NEKO y a las otras novedades de Camaleón Ediciones. Estamos contentos de verdad y con ganas de romper moldes. Tanto que en este número hemos decidido obsequiaros con un póster realizado por la gente del Estudio Phoenix y, para el próximo número, es más que probable que regalemos a toda la afición ocho páginas más de revista. ¿Quién da más?...

© Go Nagai / Gosaku Ota / Dynamic Production Co.

Neko nº 2 es una publicación de Camaleón Ediciones.
Para cualquier consulta, dirigirse al Apartado de Correos nº 97.018, 08080 de Barcelona.
Portada realizada por Estudio Phoenix .
Los © correspondientes a las ilustraciones de portada son los siguientes: Great Mazinger, © Go Nagai/Gosaku Ota/ Dynamic Production Co.; Porco Rosso, © Nibariki/TNNG; Pixy Junket, © Pure/Seishinsha; Dragon Ball, © Bird Studio & Shueisha Inc.; Pachún, © Ismael Ferrer/Camaleón Ediciones
Coordinación, redacción, diseño y montaje: Estudio Phoenix
Colaboran en este número: Ainoa Amperio, Manuel Díez, Javier Escajedo, Julio Angel Escajedo, Ismael Ferrer, Roque González, Jacobo Lapiedra, Jose Luis Latorre, Otaking, Nuria Peris, Anabelle Petit, Oscar Valiente. Y la colaboración especial de Ramón Peña.
Fotolitos: Dados, Jaume Vendrell y Pasanau
Impresión: Tandemgraf
Depósito legal: B-11.991-94
Todas las imágenes reproducidas ostentan © de sus autores y editores.
Agradecemos a todos ellos su colaboración.
Neko es una publicación realizada por aficionados al medio y sin afán lucrativo.

© Go Nagai & Dynamic Production Co.

¡PRESENTAMOS
LA MEJOR TIENDA ESPECIALIZADA
DE BARCELONA!

VÉRTICE
COMICS

PROVENZA, 138 -08029 BARCELONA

-MANGA (NACIONAL, JAPONÉS, U.S.A.)
-COMIC-BOOK (NACIONAL, U.S.A.)
-MATERIAL DE IMPORTACIÓN
-MERCHANDISING
-VIDEOS

VILLALEAL, 6
Comic's

¡TUS DOS TIENDAS
DE TEBEOS
EN MURCIA!

c/ Villaleal 6 bajo
tel/fax: 968- 221351
30001 Murcia

COMICS DE TODO
TIPO • FASCÍCULOS
• POSTALES • CINE
• CARÁTULAS •
MÚSICA NEW AGE

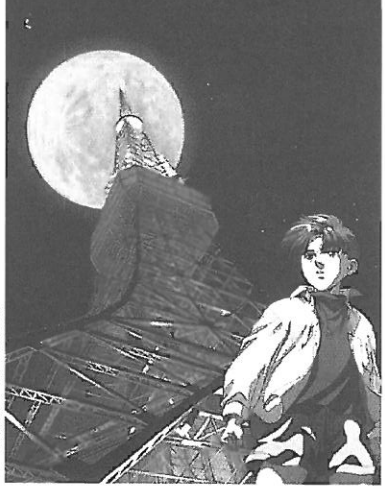
c/ Vinadel 3 bajo
tel. 968- 22 26 85
30004 Murcia

Historietas

ニュース

NOTICIAS

El shojo manga **Boku No Chikyu Wo Mamotte** (Por Favor, Salvad mi Tierra), cuyo volumen 19 acaba de ser publicado con gran éxito en el Japón, ha pasado a la animación. La versión animada recrea fielmente el primer volumen del manga creado por Saki Hiwatari, que explica la historia de Arisu Sakuguchi, una joven estudiante preocupada por la ecología que empieza a tener extraños sueños que comparten sus compañeros de clase.



© Saki Hiwatari

Pocas variaciones en los últimos rankings de la reconocida revista **Animage**. Nausicaä, Sailor Moon y Yo Yo Hakusho siguen ocupando los primeros puestos, con alguna incursión de Ah! My Goddess y Lamu.

Norma Comics, en su tienda del Paseo San Juan de Barcelona, prepara para estas vacaciones de verano diversas exposiciones de acetatos originales de películas de animación como Roujin Z, Robot Carnival, Tekkaman Blade, y otras.

Vamos con una de

CELEBRACIONES

La revista japonesa de información sobre OVAs **Anime V**, llegó a su número 100 el pasado abril, mientras que **Newtype** celebraba su noveno aniversario en este mismo mes y **Hobby Japan**, revista de modelismo, alcanzaba nada menos que su entrega número 300 en mayo.

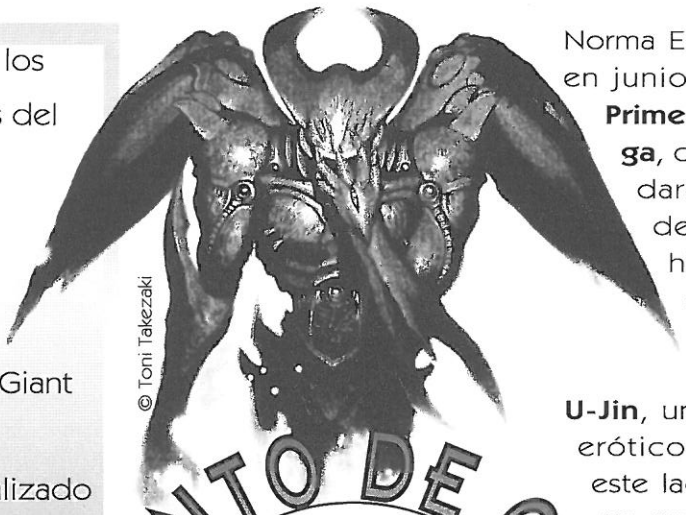
MOBILE SUIT GUNDAM

La veterana serie que Yoshiyuki Tomino inició allá por los años 70, ha cambiado inesperadamente de aires. A la exitosa conclusión de **Mobile Suit V2 Victory Gundam** le ha seguido **Mobile Fighter G Gundam**, que viene a ser un Gran Torneo de Artes Marciales versión mecha, con los protagonistas compitiendo todos contra todos con el planeta como campo de batalla.

© Yasuhiro Sao

NOTICIAS

GOD MARS Uno de los trabajos del clásico autor Mitsutero Yokohama (el creador de Tetsujin 28 Go y Giant Robo) ha sido recreado y actualizado como **Mars** en una OVA de 30 minutos producida por KSS.



© Toni Takezaki

EL NACIMIENTO DE GENOCYBER

Es el título del primer volumen de la adaptación animada del manga **Genocyber** de Toni Takezaki (el autor de AD Police) Esta OVA, dirigida por Koichi Ohata, serializa el primer volumen del manga, que será publicado por Planeta-DeAgostini cuando finalice 3x3 Ojos, es decir el próximo mes de junio.

Norma Editorial presentará en junio las bases de su **Primer Concurso Manga**, con lo que os brindará la oportunidad de publicar vuestra historieta al "estilo manga". Toda una iniciativa.

U-Jin, uno de los autores eróticos más famosos a este lado de la frontera, ya goza de una nueva animación de sus mangas. En esta ocasión se trata de **Konai Shashei**, una de sus creaciones más divertidas, que ha sido trasladada a 2 OVAs de 15 minutos.

Norma Comics prepara la edición española de Black Magic, el primer manga que publicó Masamune Shirow. Será una serie de cuatro números, y el primero, que aparecerá el 25 de junio, tendrá 64 páginas y un espectacular poster de regalo.

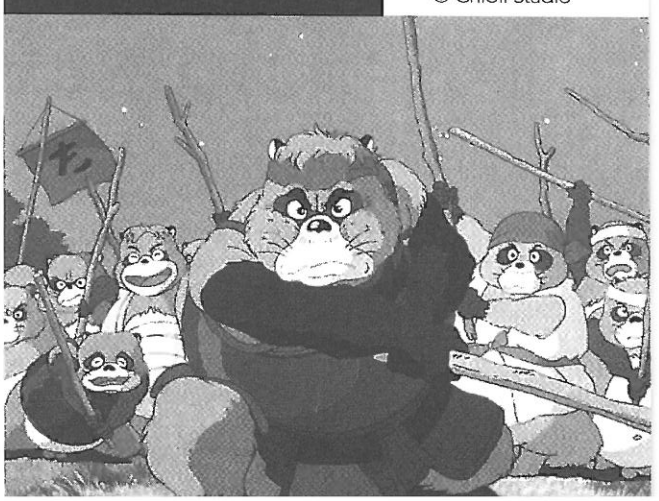
© Masamune Shirow & Seishinsha

Y a los seguidores de **Rumiko Takahashi** también les esperan sorpresas agradables: Planeta-DeAgostini prepara la edición de **Maison Ikkoku**, la famosa soap opera de la autora, que narra las aventuras del estudiante Yusaku Godai y su patrona, la encantadora Kyoko Otonashi. La colección debería aparecer en octubre/noviembre, fecha en la que también aparecería un producto de signo muy diferente: **Ultraman Classic**.

Heisei Tanuki War Ponpoko es el último largometraje del Estudio Ghibli, basado en una idea de Hayao Miyazaki y guionizado y dirigido por Isao Takahata. El largometraje narra la lucha de los tanuki, unos mapaches japoneses que habían tenido la habilidad mágica de crear ilusiones, para recuperar sus poderes y defender su hábitat del más peligroso de los depredadores: el hombre.

HESEI TANUKI WAR PONPOKO

© Ghibli Studio



ニュース

Macross Plus es la continuación de uno de los clásicos por excelencia del género de mechas. La obra ha sido realizada por el Estudio Nue, y el diseño de personajes es obra de Shoji Kawamori, en vez de Haruhiko Mikimoto...pero los espectaculares diseños siguen sin tener desperdicio.

Y hablando de clásicos, acaba de ser fletado en formato OVA de seis episodios El Nuevo Crucero Estelar Yamato-La Nueva Generación. Con cierto aire Star Trek y supervisada por el creador del manga original Leiji Matsumoto, esta obra tuvo una preview de 90 minutos realizada por Bandai.

Sailor Urano © Naoko Takeuchi & Kodansha

Sailor Moon R,

la segunda parte de la famosa serie de Naoko Takeuchi ha tenido en Japón el mismo éxito que su predecesora, y ha motivado el estreno a inicios de este año de una película. Le seguirá **Sailor Moon S**, la tercera, en la que se preparan nuevas sorpresas, como la aparición de dos nuevas guerreras, Sailor Urano y Sailor Neptuno.

Sailor Neptuno © Naoko Takeuchi & Kodansha

© Kazushi Hagiwara/Shueisha

Planeta-DeAgostini prepara varias novedades: no sólo se confirma que se continuará la publicacón de **Battle Angel Alita**, de...y de **3x3 Ojos**, esta última aún sin fecha de salida, sino que se han resuelto los problemas que impedían la publicación de **Bastard!** y de la continuación de **El Puño de la Estrella del Norte** antes de fin de año.

SERVICIO DE RESERVA Y VENTA POR CORREO
96-351 91 88

¿Tienes dificultades en tu localidad para conseguir los cómics que te interesan?

En FUTURAMA te abrimos carpeta a tu nombre, reservando los ejemplares que nos digas para remitírtelos cuando nos indiques.

FUTURAMA
C/ GUILLEM DE CASTRO, 53
46007 VALENCIA

Ateneo

COMIC NACIONAL Y DE IMPORTACION
•
TEBEO ANTIGUO
•
JUEGOS DE ROL
•
FIGURAS TODAS MARCAS
•
WARGAMES
•
ENVIOS POR CORREO A TODA ESPAÑA

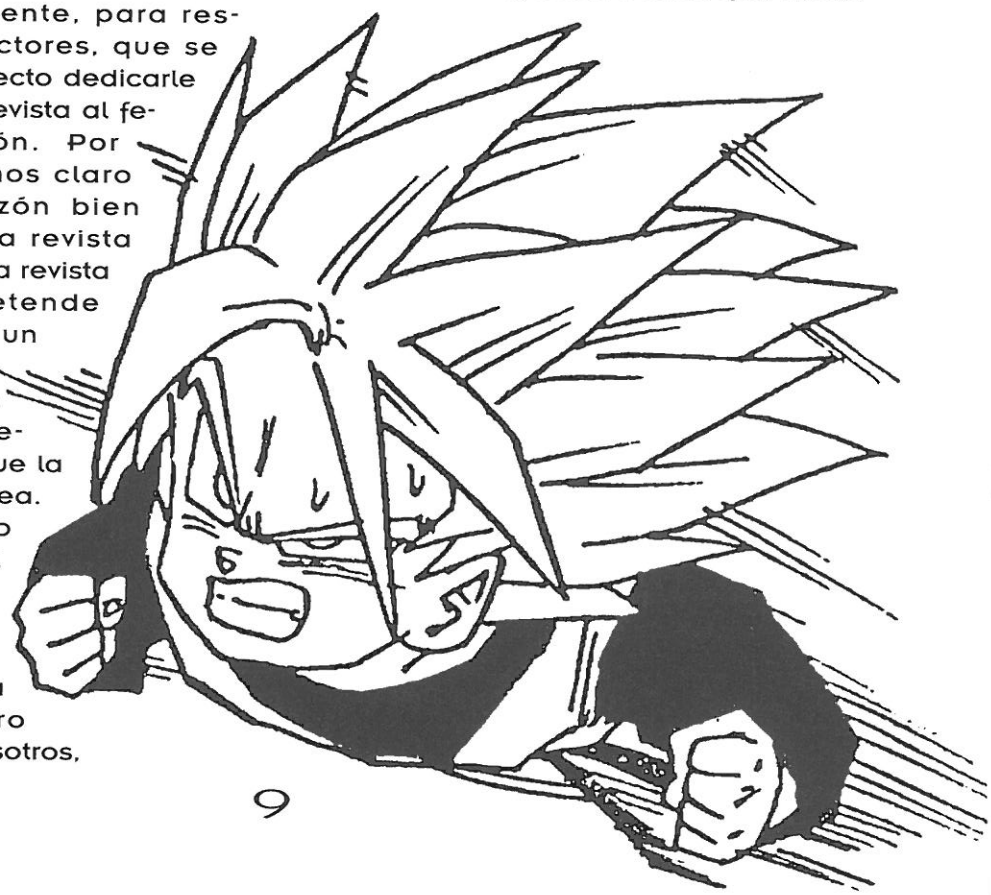
C/ PORTUGAL, 36 - 03003 ALICANTE TLF. (96) 5923040

DOSSIER AKIRA TORIYAMA-2

En el pasado Saló del Còmic de Barcelona pudimos comprobar que, en lo referente a manga en nuestro país, hay dos nombres que suenan por encima de todos los demás: Akira Toriyama y Dragon Ball.

La cantidad de material puesto a la venta relacionado con la serie citada era increíble. Se podía encontrar casi de todo. Desde relojes a muñequitos, pasando por unos curiosos calzoncillos con dibujitos de Son Gokuh y toda la tropa. Os preguntaréis por qué hago este comentario en voz alta...Pues, simplemente, para responder a algunos lectores, que se planteaban si era correcto dedicarle tantas páginas de la revista al fenómeno en cuestión. Por nuestra parte, tenemos claro que sí. Por una razón bien sencilla. Neko es una revista mensual de manga, una revista informativa que pretende reflejar el estado de un mercado, de una realidad social. Por ello nos debemos a la demanda popular, a lo que la mayoría solicita o desea. Intentamos retratar lo que es el manga y el anime en nuestro país lo que representa y lo que puede llegar a ser. No poseemos la verdad absoluta, pero intentamos llegar a vosotros, los lectores, de la forma más directa, amena y sincera que nos es posible.

Una vez hecha esta mini declaración de principios, pasamos a lo que realmente os importa, a vuestra sección favorita, a los dossiers sobre Akira Toriyama. En este número, dos fichas más, la de Vegeta y la de Trunks y, para redondear la información sobre Trunks, os ofrecemos un artículo-esquema sobre el caos temporal que generó la entrada del personaje en el universo de Dragon Ball.Un saludo y hasta el mes que viene.



Trunks y Son Goten dispuestos a entrar en combate.
© Bird Studio & Shueisha Inc.

FICHA DOSSIER

VEGETA

HISTORIA

Vegeta es hijo del Rey Vegeta y es, por lo tanto, el príncipe del pueblo de los saiyanos. Como todos sus compatriotas, fue educado en un desprecio absoluto por la vida y únicamente respeta la fuerza. Esto, sumado a su alta cuna, le convierte en un personaje despiadado y engreído, cuyo desmedido orgullo le conduce a medirse con seres mucho más fuertes que él. Su objetivo manifiesto es convertirse en el número uno del universo, y para ello rivaliza con Son Gokuh (a quien se obstina en llamar por su nombre saiyano, Kakarot) que, para su mortificación, siempre va un paso por delante suyo.

Desde muy joven, Vegeta mostró un poder enorme; era un guerrero de super elite (la categoría más alta entre los suyos) y creía que cuando creciera se convertiría en el super saiyano que, según la leyenda, nacía cada mil años. Cuando el planeta Vegeta fue destruido por Freeza, él fue uno de los pocos de su raza que sobrevivió. Formando equipo con Nappa, un guerrero de elite que había sido su servidor, y con el guerrero de categoría inferior Raditz, se puso al servicio del tirano y pasó a formar parte de su ejército espacial. Trabajó conquistando planetas para él durante años y soportó las contínuas humillaciones a las que se veía sometido, particularmente por parte de Kiwi, su igual en rango y fuerza. Vegeta, sin embargo, sólo aguardaba una oportunidad para traicionar a Freeza, ya que sabía que todavía no era rival para él.

La oportunidad le llegó durante su batalla en la Tierra. Aunque perdió el combate, se enteró de la existencia de las Dragon Balls, que cumplían cualquier deseo y a las que planeaba pedir la inmortalidad. Tras recuperarse de las heridas en su base de operaciones en el Planeta Freeza N°79, se disponía a salir en su busca hacia el planeta Namekku cuando descubrió que Freeza se le había adelantado. A marchas forzadas, peleó con varios de los esbirros de éste y con Son Gohan y Kulilin, que habían venido de la Tierra en busca de las Dragon Balls. Finalmente, hubo de aliarse con estos últimos en un intento inútil de enfrentarse a las Fuerzas Especiales de Ginew. Como todos los saiyanos, Vegeta tiene el poder de aumentar su

©Bird Studio/
Shueisha Inc./
Toei

potencia de combate cada vez que sobrevive a graves heridas en el transcurso de una batalla, de tal modo que, llegado a un punto, se vio con fuerzas de enfrentarse a Freeza. Tras sucesivos incrementos de potencia por parte de ambos, fue derrotado y murió, no sin que antes le encomendara a Son Gokuh la tarea de vengar a su raza.

Por obra de las Dragon Balls, fue resucitado y enviado a la Tierra antes de la explosión de Namekku. Allí vivió en las instalaciones de la compañía Capsule Corporation hasta que Trunks (que, aunque Vegeta no lo sabía entonces, era su hijo venido del futuro) llegó para advertirle de su próxima muerte de él y de sus compañeros a manos de los androides del Dr. Gero. Avisado, se entrenó a 300 gravedades en una cámara especialmente construida por el Dr. Brief. En los tres años siguientes, Bulma tuvo a su hijo Trunks y él logró alcanzar el nivel de los super saiyanos, que no fue suficiente para vencer a los androides. Tras entrenarse durante un año de tiempo subjetivo (un día en tiempo real) junto con Trunks en la Cámara del Espíritu y el Tiempo, consiguió aumentar su poder. De nuevo fue vencido, esta vez por Cell a quien, por orgullo, había permitido alcanzar la perfección. Aunque pasó otro año en la Cámara no consiguió derrotar al androide, cosa que sí hicieron Gokuh y Gohan.

En los años de paz que siguieron, no dejó de entrenarse y se inscribió en el Gran Torneo de Artes Marciales; aunque aparentemente su resentimiento hacia Gokuh había remitido, aún albergaba mucho en el fondo de su corazón. La fuerza de su espíritu maligno fue despertada por el hechicero Babidi, que esperaba controlarlo de esa forma. Pero no había calculado el alcance de su odio, y Vegeta, tras utilizar su nuevo poder para derrotar a Gokuh, se volvió contra el hechicero y su criatura, el poderoso demonio Bu. Sin embargo, poco pudo hacer contra la diabólica criatura. Como último recurso, concentró toda su energía y la hizo estallar, provocando una tremenda explosión, a resultas de la cual su cuerpo se cristalizó y quedó destruido.

PODERES

Si se transforma en mono gigante, por efecto de los rayos de La Luna, Vegeta puede multiplicar por diez sus fuerzas. Sin embargo, este poder queda empequeñecido ante el del nivel de los super saiyanos, que ha superado ampliamente.

TÉCNICAS

Además de varios tipos de descargas de energía sin nombre, tiene tres ataques especiales: el Gyarikku-ho, el Big Bang Attack y el Final Flash. Los dos últimos son muy poderosos, especialmente el segundo, que es capaz de destruir un planeta entero.

Ramón Peña

©Bird Studio/
Shueisha Inc./
Toei

FICHA TRUNKS

DOSSIER

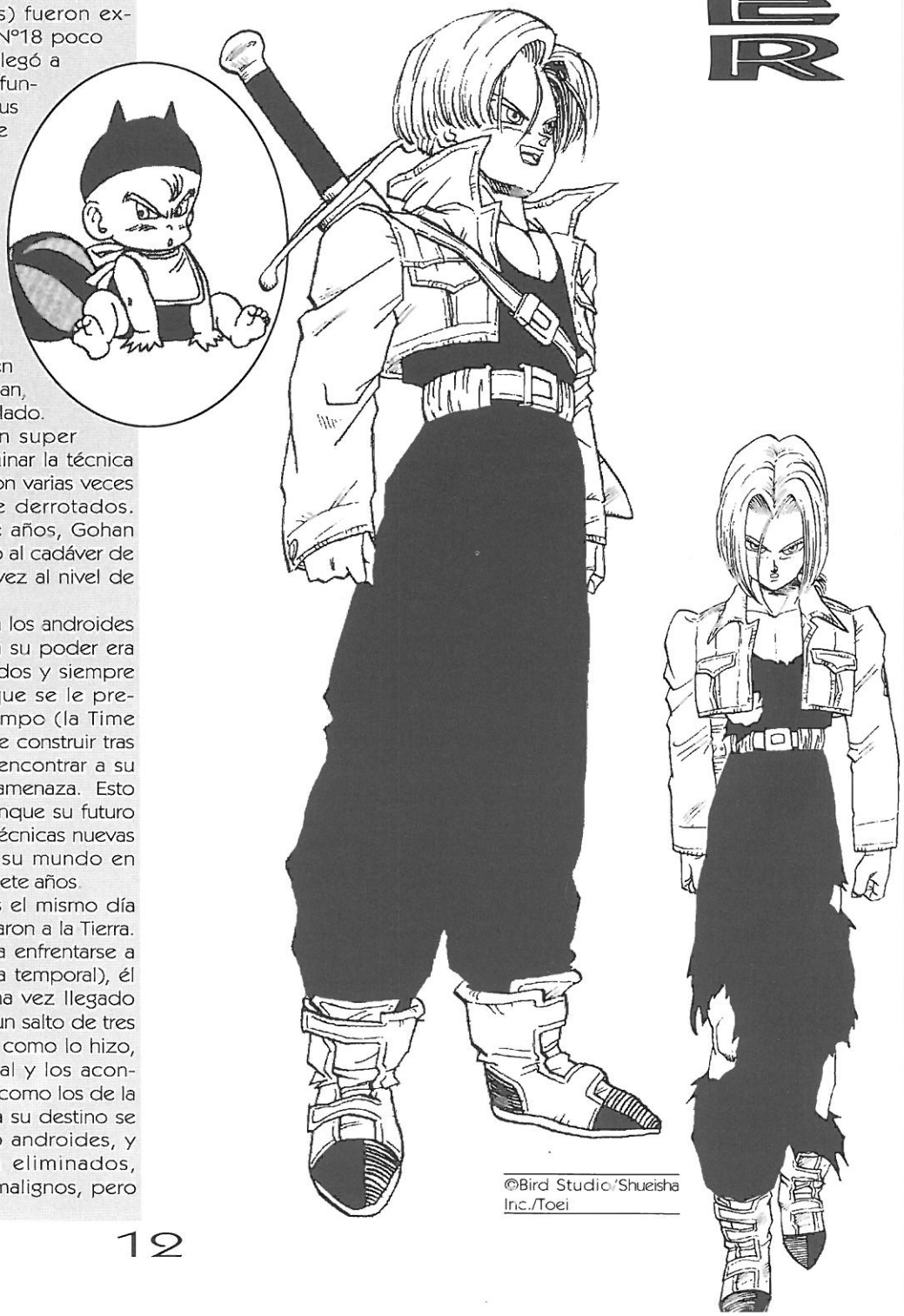
HISTORIA

Al igual que Son Gohan, Trunks es hijo de un saiyano, Vegeta, y una terrestre, Bulma. Dado que su padre (y casi todos sus compañeros) fueron exterminados por los androides N°17 y N°18 poco después de su nacimiento, Trunks no llegó a conocerlos, aunque los admiraba profundamente, ya que escuchó muchas de sus hazañas por boca de su madre y de Gohan, que fue el único superviviente del exterminio.

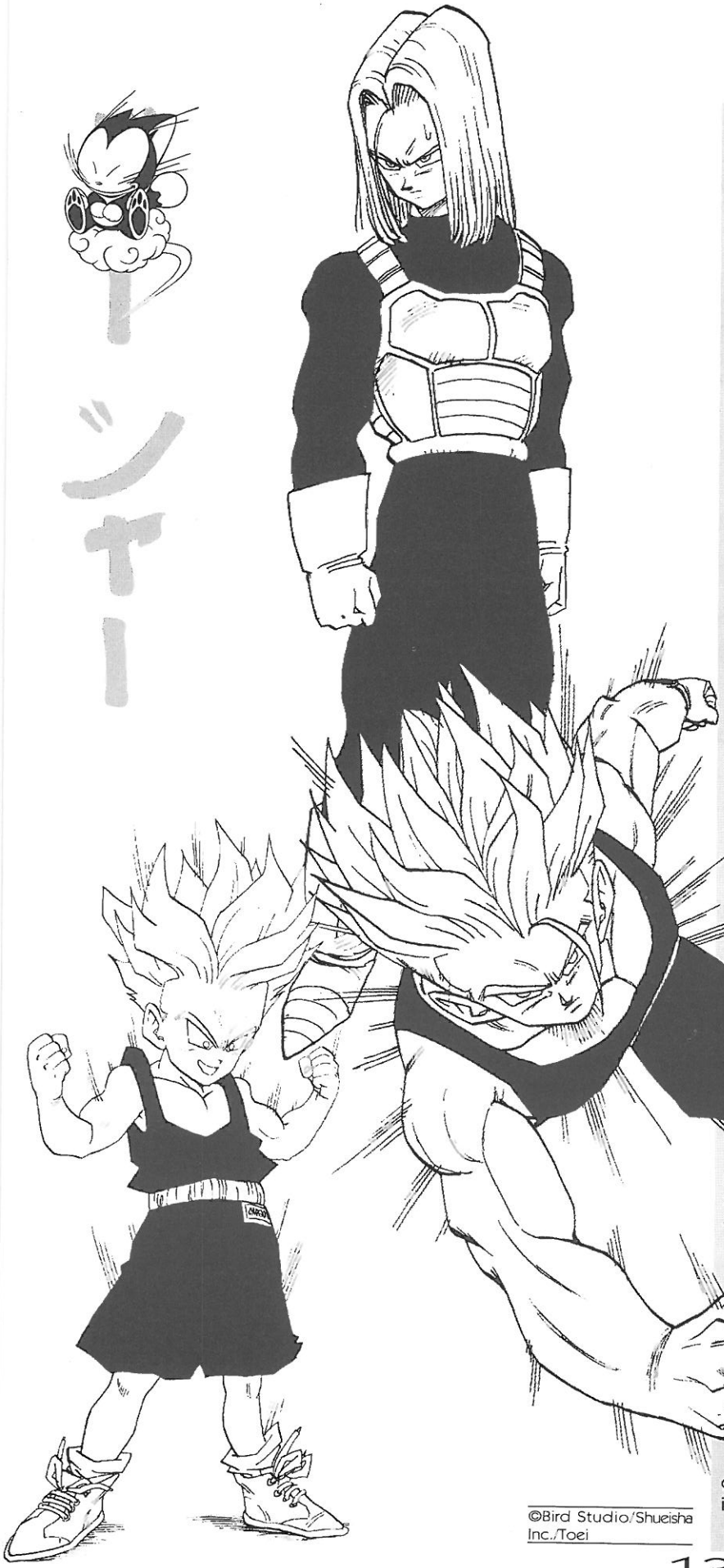
Trunks vivía con su madre y con Gohan en los restos de lo que había sido la Capsule Corporation, en la destrozada Capital del Oeste. Cuando tuvo edad suficiente, Gohan lo tomó a su cargo a fin de prepararlo para enfrentarse con los dos androides que, faltos de objetivos, sembraban el terror en todas las poblaciones por las que pasaban, convirtiendo la Tierra en un mundo desolado. Su mentor trató de convertirlo en un super saiyano, pero Trunks no conseguía dominar la técnica precisa. Los dos guerreros se enfrentaron varias veces con los androides, saliendo siempre derrotados. Finalmente, cuando Trunks tenía trece años, Gohan murió, dejándole solo. Enfurecido, junto al cadáver de su amigo, consiguió llegar por primera vez al nivel de los super saiyanos.

En los años siguientes se enfrentó con los androides varias veces en solitario. Aunque ahora su poder era similar al de sus enemigos, ellos eran dos y siempre salía derrotado. La única solución que se le presentaba, gracias a la máquina del tiempo (la Time Machine N°1) que su madre acababa de construir tras años de trabajo, era viajar al pasado, encontrar a su padre y a los demás y advertirles de la amenaza. Esto crearía una paradoja temporal, pero, aunque su futuro no podría alterarse, sí podría aprender técnicas nuevas que le permitirían devolver la paz a su mundo en cuanto regresara. Tenía entonces diecisiete años.

Trunks se encontró con los guerreros el mismo día que Freeza y su padre, el Rey Cold, llegaron a la Tierra. En vista que Son Gokuh no estaba para enfrentarse a ellos (como sí había pasado en su línea temporal), él mismo se encargó de eliminarlos y, una vez llegado Gokuh, le informó de la situación y dio un salto de tres años adelante en el tiempo. Actuando como lo hizo, había creado una nueva línea temporal y los acontecimientos, aunque parecidos, no eran como los de la original. De este modo, cuando llegó a su destino se encontró no con dos, sino con cinco androides, y aunque el N°19 y el N°.20 fueron eliminados, quedaban el N°17 y el N°18 (no tan malignos, pero



©Bird Studio/Shueisha Inc./Toei



mucho más fuertes que los que él conocía) y el Nº16. Además, desde su propia línea temporal y utilizando la máquina del tiempo, llegó el androide Cell. Aunque Trunks pasó dos años/días en la Cámara del Espíritu y el Tiempo entrenándose junto a su padre, no consiguió ponerse a la altura del androide, que había alcanzado la perfección, y fue asesinado por éste durante el torneo Cell Game que este había organizado.

Una vez resucitado gracias a las Dragon Balls, se despidió de sus compañeros de lucha y volvió a su línea temporal. Allí destruyó fácilmente a los androides Nº17 y Nº18. Tampoco le costó mucho trabajo acabar con Cell tres años después, ya que en esta ocasión estaba advertido de su llegada y el monstruo no había logrado alcanzar la perfección. A partir de entonces reinó la paz en la Tierra y sus habitantes prosiguieron la reconstrucción.

Por otra parte, en el presente de la línea temporal actual hay un nuevo Trunks, que también vive en las instalaciones de Capsule Corporation de la floreciente Capital del Oeste. A diferencia del otro, crece con su padre y sus compañeros y por esta razón (y por su rivalidad con Son Goten, un año menor que él e igualmente con sangre saiyana) Trunks desarrolla sus poderes mucho más rápido. Del mismo modo, tiene mayor confianza en sus poderes y no carece de cierto grado de picardía, que saca a relucir para conseguir lo que quiere.

A los siete años es capaz de alcanzar el nivel de los super saiyanos y se presenta al Gran Torneo de Artes Marciales. A causa de su corta edad, se ve obligado a participar en la edición infantil y tiene que enfrentarse en la final con Son Goten, al que derrota de una manera no demasiado lícita. Posteriormente, ambos logran participar en la edición ordinaria del Torneo bajo la identidad de Mighty Mask (después de que Trunks noquee al verdadero), pero han de abandonar cuando se descubre la trampa. Actualmente, ambos participan en el combate entre los defensores de la Tierra y los Reyes del Infierno.

PODERES

Aunque no lo ha utilizado nunca en ninguna de sus encarnaciones, porque no permite que le crezca la cola, Trunks tiene el poder de convertirse en mono gigante. Mientras que el Trunks que vino del futuro ha superado de sobras el nivel de los super saiyanos, el actual lo ha alcanzado mucho antes (a los siete años en lugar de a los trece) por lo que se adivina que pronto lo superará.

TECNICAS

Ninguna de los dos emplea técnicas especiales; el Trunks del futuro, porque no tuvo ocasión de aprenderlas de ningún maestro y el segundo a causa de su corta edad. Sin embargo, el primero manejaba una espada fabricada de un material especial con la que despedazó a Freeza, pero que abandonó porque era inútil contra los androides.

Ramón Peña

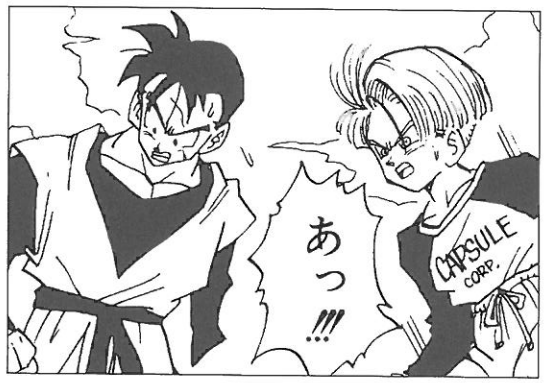
©Bird Studio/Shueisha Inc./Toei

CAMALEÓN
EDICIONES
PRESENTA
UNA PRODUCCIÓN RARA DEL
CUERVO BORRACHO
SACADA DEL CEREBRO DE
SEQUEIROS
AMBIGÜ
PENETRA CON AMBIGÜ
EN EL CULO DE LA TRISTEZA!!

CARLOS PORTELA Y FERNANDO IGLESIAS
PRESENTAN
IMPRESIONES DE LA ISLA
UN FOLLETIN SURREALISTA
K-KLAK
KLAK
K-K-KLAK
K-KLAK
K-KLAK
K-KLAK
KLAK
K-KLAK
KOHELL-93.
APADRINADA POR CAMALEON EDICIONES

LAS LÍNEAS TEMPORALES EN DRAGON BALL

¿Y si Son Gokuh hubiera muerto debido a su enfermedad? ¿Y si Son Gohan hubiera muerto combatiendo a los androides?¿Y si Trunks hubiera muerto a manos de Cell en su caótico futuro? Pues entonces, los culpables no serían ni Cell, ni Freeza, ni el hechicero Bu: ¡la culpable sería Bulma! Bulma, la creadora de máquinas del tiempo, de paradojas temporales y de realidades paralelas, habría escrito la esquela funeraria de nuestros héroes. Leed en este artículo lo que sucede cuando se juega con el tiempo en una historia...



Son Gohan está condenado. Ni siquiera su poder de super saiyano podrá evitar su derrota a manos de los androides.
© Bird Studio/ Shueisha Inc.

Aprovechando que en este número os presentamos una ficha sobre Trunks, vamos a hacer un repaso al cacao temporal creado por su aparición en la serie. A primera vista, sólo existe la línea temporal ordinaria, que podemos seguir en el manga y en la serie de TV, y la del futuro alternativo de Trunks, que aparece únicamente en el one-shot titulado Trunks The Story y en los dos capítulos finales de la saga de Cell. Sin embargo, hay un par de paradojas y líneas temporales alternativas que se mencionan muy de pasada. Este artículo intenta explicarlas todas, con ayuda de un diagrama que esperamos que contribuya a entenderlo y a no liar la cosa todavía más. Mencionaré las líneas a medida que se producen...

El pequeño Gokuh derrotó al ejército de la Red Ribbon, pero su genio maléfico, el Dr. Gero escapó al desastre y comenzó a tramar su venganza, para lo cual monitorizó durante años los movimientos de nuestro héroe y de sus compañeros, aprendiendo sus técnicas y tomando muestras de tejidos. Con estos datos, dio comienzo a un ambicioso proyecto biotecnológico, que acabó por dejar en manos de su super ordenador al comprobar la enorme inversión de tiempo necesaria. El Dr. Gero volvió entonces a su proyecto robótico original.

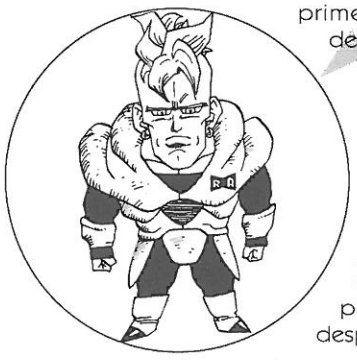
Trabajando para la Red Ribbon, Gero había creado ocho androides, de los cuales sólo el último, el Nº 8, fue puesto en marcha, resultando un fracaso, pues el androide traicionó a sus amos. El Dr. Gero continuó creando robots: los Nº9 al 12 también fracasaron, los Nº13 al 15 quedaron a cargo del ordenador (su historia la veremos en la opelícula nº 10) y el Nº16 resultó el más poderoso, pero se negó a luchar. Pasaron los años, y Gokuh continuó luchando y Gero espiándole hasta que, tras la batalla con Vegeta, consideró que tenía suficiente material para actuar. No hizo lo mismo el ordenador, que continuó el seguimiento. Y más o menos a partir de este momento, empiezan las paradojas:

1. Gokuh, tras vencer al tirano Freeza, escapa en una cápsula espacial hasta el planeta Yardrat, donde aprende la técnica de la teletransportación. Casi un año después Freeza, reconstruido como un cyborg, y su padre llegan a la Tierra dispuestos a destruirla. Gokuh también ha partido hacia la Tierra y, aunque se encuentra a tres horas de camino, llega a tiempo de evitar el desastre haciendo uso de la técnica que ha aprendido. A pesar de su victoria, muere antes de un

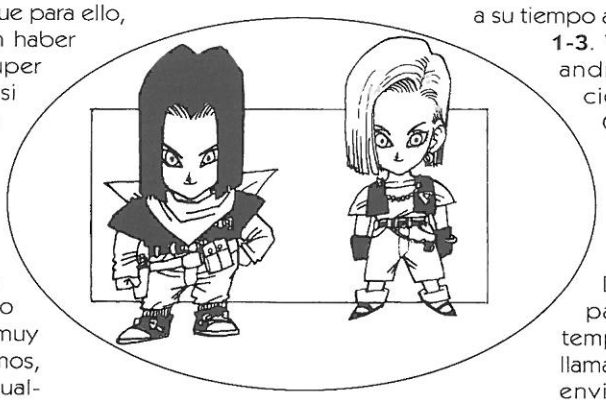
año a causa de una enfermedad vírica, sin que nadie pueda evitarlo. Finalmente, casi tres años después, Gero tiene éxito con los androides Nº 17 y Nº 18 que, a diferencia de todos los anteriores, han sido creados sobre la base de dos seres humanos originales, dos hermanos. Sin embargo, éstos se vuelven contra él y lo matan, para dedicarse acto seguido a sembrar el terror en el planeta hasta que se enfrentan a los compañeros de Gokuh. Los androides tienen más o menos el poder de un super saiyano y, siendo dos, eliminan fácilmente a Piccolo, Vegeta, Yamcha, Tenshinhan y Kulilin. Son Gohan es el único guerrero que escapa. Con los años consigue alcanzar el nivel de los super saiyanos y toma a su cargo a Trunks, al que instruye en artes marciales, mientras Bulma empieza la construcción de una máquina del tiempo. Durante un enfrentamiento, trece años después de la aparición de los androides, Gohan pierde un brazo. Un año más tarde muere en otro combate, dejando a Trunks solo. Cuatro años más tarde, la Time Machine Nº 1 está preparada para viajar veinte años en el pasado y crear la primera de una serie de líneas temporales.

Dr. Gero. © Bird Studio & Shueisha Inc.

2. Trunks llega y, en vista de que Gokuh no ha llegado, se enfrenta a Freeza y al Rey Cold. Luego Trunks pone a Gokuh al corriente de la situación, le da la medicina y se despide hasta tres años después. A partir de este punto, lo único que sabemos es que finalmente Vegeta acaba con los androides Nº 17 y Nº 18. Podemos deducir que para ello, tanto él como Trunks deben haber superado el nivel de los super saiyanos, pero no sabemos si han pasado por la Cámara del Espíritu y el Tiempo, caso en el que Gokuh tiene que haber sobrevivido pues, de otra manera, no conocerían la existencia de lugar. De esta línea no tenemos muchos datos, pero podemos suponer que es muy semejante a la que conocemos, al menos al principio. En cualquier caso, Trunks vuelve a su línea temporal.



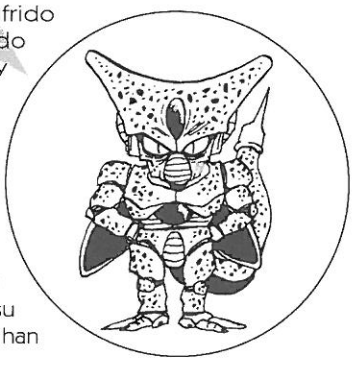
Nº 16. © Bird Studio & Shueisha Inc.



Números 17 y 18. © Bird Studio & Shueisha Inc.

1-2. Trunks elimina entonces a los androides de su futuro, de modo que, cuando el ordenador del Dr. Gero completa su proyecto biotecnológico y da nacimiento a Cell, éste no encuentra a los Nº 17 y Nº18 para alcanzar la perfección. Pero el monstruo aprovecha que Trunks se dispone a volver al pasado para comunicarles a su padre y los demás que ha tenido éxito y lo mata, arrebatándole la máquina del tiempo. Con ella viaja al pasado, un año antes de la llegada de Trunks, y crea otra línea que, esta sí, es la que conocemos.

3. Cell llega más o menos en la época de la destrucción de Namekku pero, como ha tenido que volver a su estado embrionario, necesita cuatro años para desarrollarse. De alguna manera, su llegada produce algunos microcambios en el tiempo: el Dr. Gero consigue desactivar a Nº 17 y Nº 18, que son mucho más fuertes, antes de que le maten y construye un nuevo androide, el Nº 19, de tipo robótico, para que le transforme a él mismo en el androide Nº 20. Son ellos dos, equipados con unos dispositivos que les permiten absorber energía, los que comienzan a atacar la población de la Tierra y los que se enfrentan a Gokuh y compañía. Gokuh tampoco ha sufrido la enfermedad cuando lo anunció Trunks y ésta le sobreviene durante la lucha. Gero se ve obligado a poner en funcionamiento a los Nº 17 y 18, que le destruyen y ponen en marcha al androide Nº 16. También hace su aparición Cell y todos han de entrenarse en la Cámara del Espíritu y el Tiempo. Tras el torneo Cell Game, Trunks vuelve a su tiempo avisado y mucho más fuerte.



Cell. © Bird Studio & Shueisha Inc.

1-3. Vuelve a eliminar a los dos androides y aguarda pacientemente la aparición de Cell. Éste también es destruido con toda facilidad y la paz reina en el futuro.

Posteriormente, y como sabréis si habéis leído el artículo sobre lo último de Dragon Ball que aparecía el pasado número, en la línea temporal actual (la que hemos llamado 3 hacen su aparición los enviados del Infierno de la Oscuridad. Esto no sucede en las líneas 1a ni 1b; lo que pasa en la línea 2, de momento, nos es totalmente desconocido.

Ramón Peña

ESQUEMA DE LAS LÍNEAS TEMPORALES EN DRAGON BALL

LINEA 1 | LINEA 2 | LINEA 3

BATALLA DE GOKUH CONTRA FREEZA EN NAMEKKU

GOKUH MATA A FREEZA

GOKUH MUERE

LOS Nos 17 Y 18 MATAN A TODOS LOS GUERREROS EXCEPTO A GOHAN

LOS Nos 17 Y 18 MATAN A GOHAN

TRUNKS VIAJA AL PASADO

TRUNKS MATA A LOS ANDROIDES

1-2

CELL MATA A TRUNKS Y VIAJA AL PASADO

1-3

TRUNKS ESTÁ LISTO Y MATA A CELL

LLEGA TRUNKS Y MATA A FREEZA

APARECEN LOS Nos 17 Y 18

VEGETA MATA A LOS Nos 17 Y 18

TRUNKS VUELVE A SU TIEMPO

???

LLEGA CELL

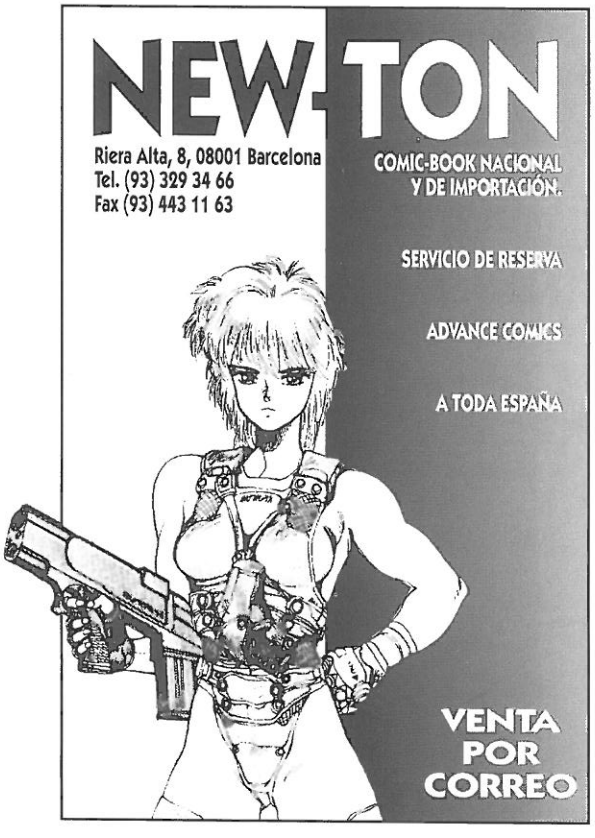
APARECEN LOS Nos 19 Y 20. GOKUH ENFERMA

SE ACTIVAN LOS Nos 16 17 Y 18

CELL ABSORBE A LOS 17 Y 18 Y ORGANIZA EL CELL GAME

TRUNKS VUELVE A SU TIEMPO Y LA LÍNEA TEMPORAL ACTUAL CONTINÚA

EL GRAN TORNEO Y LOS REYES DEL INFIERNO



Es un servicio de la Hermandad de Moscas del Apocalipsis

AVANCE

プレビュー

Pixy Junket

¿QUIÉN ES PURE?

He de confesar que la primera vez que cayó un tebeo de Pixy Junket en mis manos, pensé que se trataba de una nueva maniobra de ocultación de Masamune Shirow. Las páginas que pude ojear salían en la revista japonesa Gaia.

En principio, el nombre de Pure no parece en absoluto japonés. Suena a lo que es, a seudónimo.

¿Era Masamune?

El grafismo parecía clonado de Shirow, aunque con algunas variantes: era como si quisiera librarse de su abigarrado grafismo para simplificar el trazo y la composición. Por otra parte, los rostros de los personajes también eran gráficamente diferentes.

¡No era Masamune!

Pero había algunos elementos lo suficientemente surrealistas como para indicar que podían haber nacido en la mente del autor de Appleseed: personajes con cara de perro o de pájaro, chicas con orejas de gata emergiendo entre su larga cabellera...

¿Era Masamune?

Por otra parte y hablando del argumento, la historieta comenzaba con un par de páginas ambientadas en un mundo mágico poblado de duendes, hadas y reinas, para sumergirse en la página 3 en un tugurio ciberpunk y dar paso, en la página 4 a un tanque de la policía. Parecía un híbrido entre Orion y Dominion.

¿Era Masamune?

Además, la editorial Seishinsha, editora de Pixy Junket, es la misma editora de la mayoría de las obras de Masamune. Y Gaia es la revista donde aparecen los mangas de Masamune... y los de Pure. Parecía una coincidencia demasiado extraña. ¿Hay algún editor partidario de publicar las obras de un dibujante que se parece extraordinariamente al mejor autor de la casa?

¿Era Masamune?

Hace unos pocos meses, Viz Comunications ha publicado una mini-serie de Pixy Junquet que en breve, aparecerá editada por Planeta-DeAgostini Comics. Allí todos los lectores españoles podrán comprobar las diferencias y similitudes.

Finalmente, creo que no es Masamune Shirow quien se esconde tras el seudónimo de Pure.

¡No es Masamune!

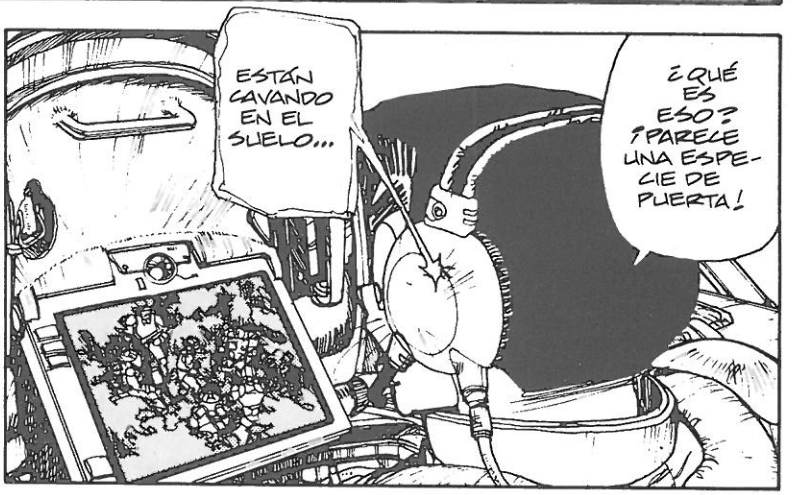
Pero el argumento de mayor peso para llegar a esta conclusión, ha sido el de que... a Masamune Shirow no le quedan horas libres, de aquí hasta el año 1998, para emprender una nueva serie.

Manuel Díez

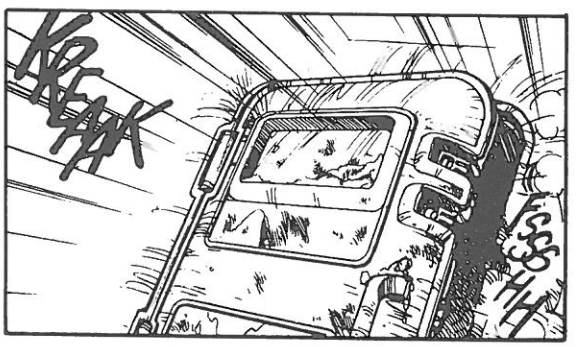
Planeta-DeAgostini nos ha cedido tres páginas del número uno de la edición española para su reproducción en Neko. Agradecemos su colaboración y especialmente a Pere Ricart y a Juanjo Sarto por las molestias.
© Pure/Seishinha/ Planeta-DeAgostini

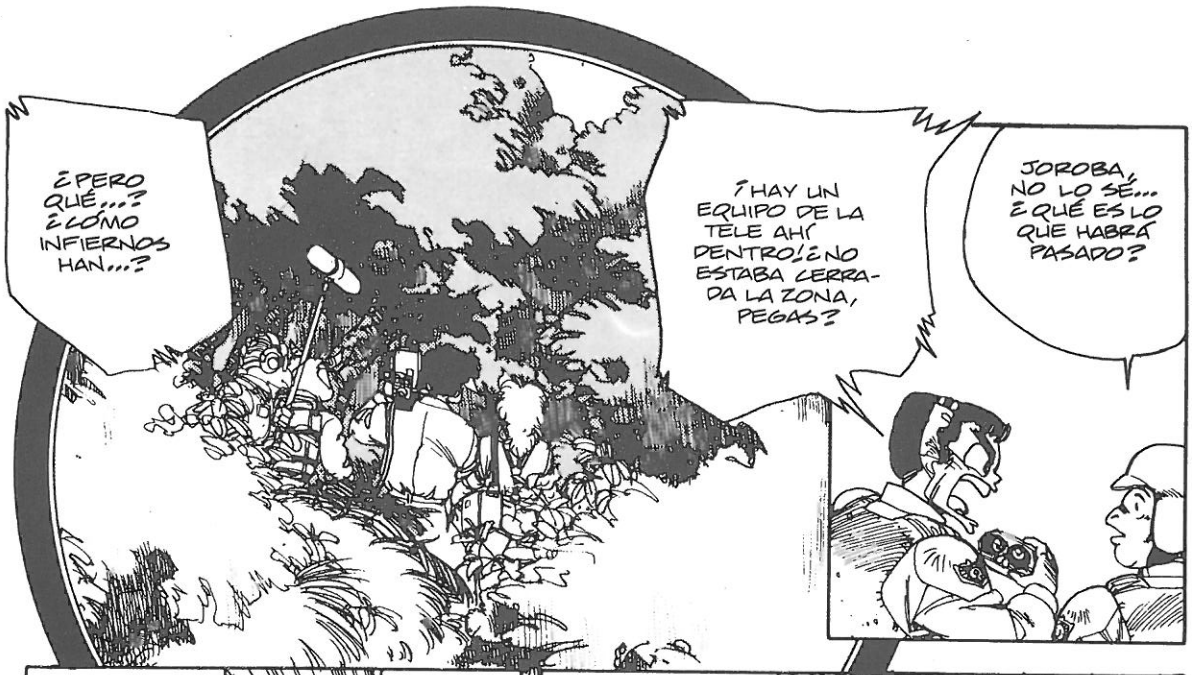
¡COMANDANTE, EL GRUPO DE ATERRIZAJE ALIENÍGENA ESTÁ AHORA REUNIDO EN UN LUGAR. PARECE QUE HAN ENCONTRADO ALGO...!

¿CÓMO? ¡SIGUE HABLANDO!
NO PUEDO VER MUCHO, HAZ UN ZOOM...

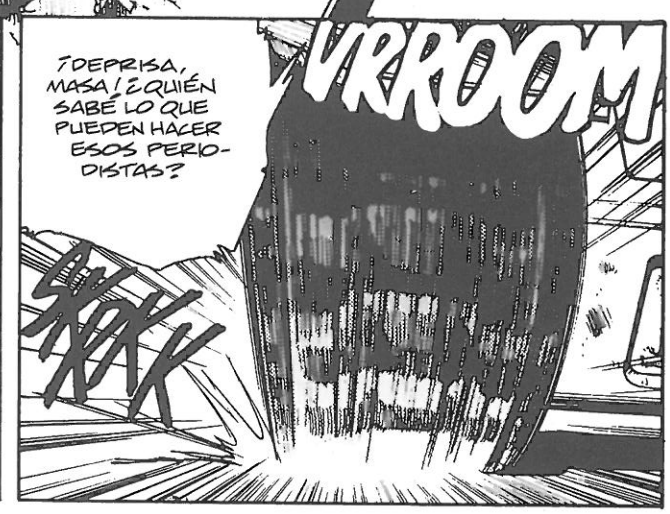

ESTÁN CAVANDO EN EL SUELO...
¿QUÉ ES ESO? ¡PARECE UNA ESPECIE DE PUERTA!

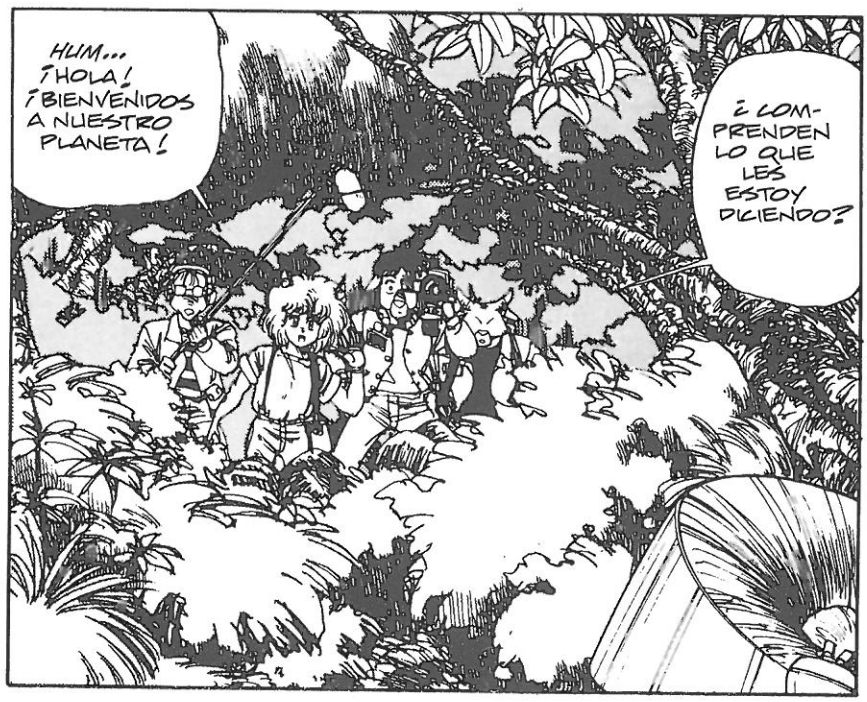
PING
PING
KCHAK


KRRAAK
FSSSHH


¿PERO QUÉ...? ¿CÓMO INFIERNOS HAN...?
¡HAY UN EQUIPO DE LA TELE AHÍ DENTRO! ¿NO ESTABA CERRADA LA ZONA, PEGAS?
JOROBA, NO LO SÉ... ¿QUÉ ES LO QUE HABRÁ PASADO?

¡SELLADA! ¡SE SUPONE QUE ESO SIGNIFICA QUE NADIE PUEDE ENTRAR!
¡VOLVED A COMPROBAR LOS CAMINOS!


¡DEPRISA, MASA! ¿QUIÉN SABE LO QUE PUEDEN HACER ESOS PERIODISTAS?
VRROOM
SKKK


HUM... ¡HOLA! ¡BIENVENIDOS A NUESTRO PLANETA!
¿COMPRENDEN LO QUE LES ESTOY DICIENDO?

VIP VIP VIP
¡ARGH!
¡MALDITA SEA!
¡UH-UH!
¡AYAH!
DOOSH
¡CORRED, Y MANTENEOS AGACHADOS!
VROOOM

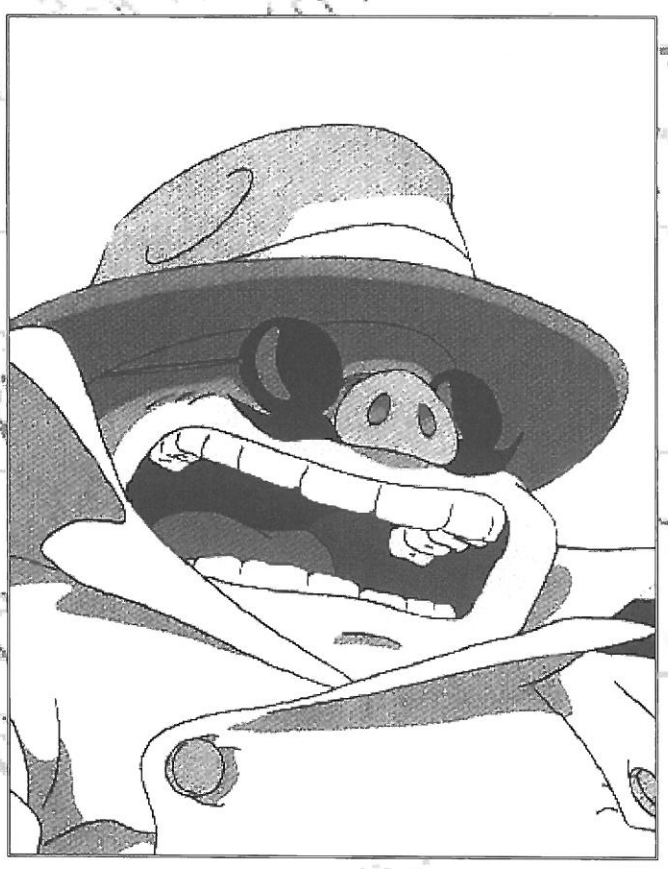
Oro Films está a punto de poner a la venta (si no lo ha hecho ya) Porco Rosso, el último largometraje de animación del indiscutible Hayao Miyazaki. Porco Rosso es una fábula romántica absolutamente encantadora llena de ese no sé qué que Miyazaki imbuye a todas sus películas y series de televisión.

Hayao Miyazaki es uno de los maestros indiscutidos de la animación japonesa. Su nombre es respetado por unos y venerado por otros, hasta el punto que su trabajo suele servir de referencia a la hora de hablar de anime. Miyazaki nació el 5 de enero de 1941 en Tokyo. Su padre era el director de una fábrica de aviones perteneciente a su hermano, el tío de Hayao. La fábrica se hizo famosa por construir timones para los cazas Zero que se utilizaron en la Segunda Guerra Mundial y por servir de inspiración al autor nipón para muchas de sus obras. Pero si hay una obra que bebe directamente de esa historia familiar íntimamente ligada a la aviación, es Porco Rosso.

La idea surge de la mente y del corazón de Miyazaki. El autor siempre ha dicho que su trabajo estaba dirigido al público, que realizar obras demasiado personales era poco profesional y que prefería encontrar el punto justo entre el relato de autor y la obra de encargo en la que también cuentan las opiniones del productor y el público. Pero Miyazaki reconoce que al plantear Porco Rosso se dejó llevar por sus propios fantasmas, por sus obsesiones e

Porco Rosso a los mandos de su Savoia S-21. Abajo, uno de los muchos rivales de Marco Porcelino.
© Nibariki/TNNG

ilusiones más privadas. El origen de todo es un manga de pocas páginas realizado entre los meses de marzo y mayo de 1989 y publicado en la revista Model Graphix Magazine. Su título era Zassou Nooto Hikoutei Jidai (La Época de los Hidroaviones). Este relato sentó las bases de lo que luego debía convertirse en un cortometraje de no más de media hora. Para lo que puso en marcha la maquinaria del Estudio Ghibli, responsable de la animación de casi todas las obras de Miyazaki. Cuando se empezó a producir Kurenai no Buta (Porco Rosso) en 1991, su socio en el estudio, Isao Takahata, había terminado entonces un largometraje, Omoide Poropo (Los Recuerdos Nunca se Olvidan), y los equipos habituales de animadores del estudio Ghibli estaban exhaustos. Miyazaki tuvo que recurrir a equipos nuevos en la confianza de que un divertimento de media hora no sería demasiado para ellos. El problema surgió cuando la cosa fue estirándose y acabó por convertirse en un largometraje de unos noventa minutos. Miyazaki comenta en sus entrevistas que la experiencia fue realmente dura, pero que consiguieron salvar la situación más que dignamente.



Cuando Miyazaki decidió situar la acción en la Italia de entre guerras, se puso en contacto con un viejo conocido suyo, Marco Pagot, el cual, en 1981, había colaborado con él en la realización de seis episodios de la serie Meitanei Holmes (la serie de Sherlock Holmes que tuvimos oportunidad de ver La 2 y en los canales autonómicos). Con la colaboración de Pagot, unos libros sobre Milán, Venecia y la Costa Adriática y un desplazamiento a la campiña romana, Miyazaki dejó lista la localización de exteriores y se preparó para la fase de realización. Para la parte musical se eligió a Joe Hisaichi, colaborador fijo de Miyazaki, un tándem a lo Spielberg-Williams, que ha demostrado ser de lo más productivo.

Porco Rosso nos cuenta la historia de Marco Porcellino, un piloto que logró regresar de una muerte segura tan sólo para verse extrañamente transformado en un cerdo antropomorfo. Desde entonces Porcellino se dedica a rescatar viejecitas en apuros y doncellas en peligro a cambio de compensaciones económicas varias. Pasa media vida a bordo de su hidroavión rojo, un Savoia S-21, Porco Rosso lleva una existencia solitaria, apartada de las aglomeraciones, siempre volando, entre la tierra y el cielo azul.

La entrada de Fio en la vida de Porco Rosso le recordará su pasada juventud e idealismo perdido.
© Nibariki/TNNG

La costumbre de Porcellino de entrometerse en los problemas ajenos le ha creado una larga lista de enemigos, entre los que destacan la banda de Manmaiutto y sobre todo Donald Curtis, un americano mujeriego contratado por las bandas de piratas del aire para eliminar a Porco Rosso.

Pero Porco Rosso también conserva antiguas amistades, recuerdo de una época en la que su juventud y su aspecto humano presagiaban una vida alegre y desenfadada. Gina es una vieja amiga

y su único punto de referencia con el pasado. Gina es una mujer atractiva y solitaria por la que suspiran los corazones de muchos hombres, incluido el de Donald Curtis.

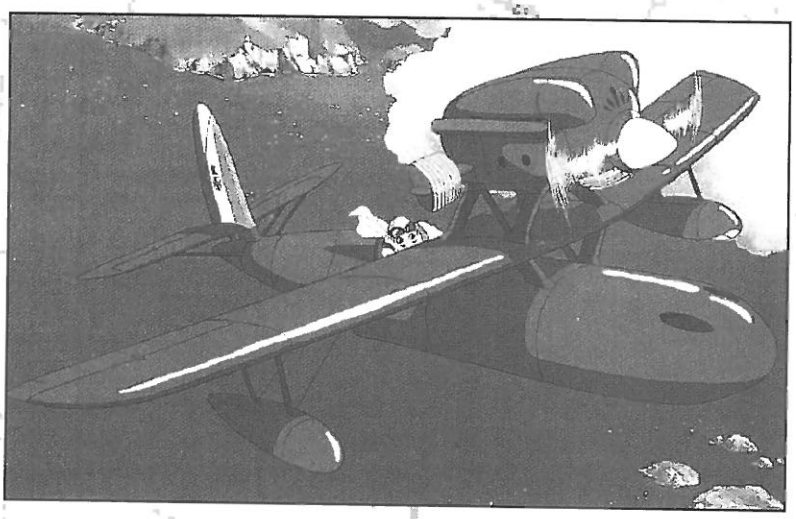
Los acontecimientos se precipitan y, tras ser derribado con su avión durante una violenta batalla aérea, Porco Rosso recurre a la ayuda de un viejo amigo fabricante de aviones. En el taller de este, conoce a Fio, una joven muchacha vitaly llena de sueños románticos, un reflejo de lo que Porco Rosso fue y dejó de ser.

Estos son los personajes principales de la historia, sobre los que recae el peso de la narración. Una narración ligera y etérea, en la que lo menos importante son las grandes líneas argumentales. En Porco Rosso priman la esencia, los colores, la imaginación y el romanticismo. Es un largometraje típico de Miyazaki, siempre a medio camino entre la fantasía y la realidad. El autor nipón nos si[illegible] Marco Porcellino solitario y seguro [illegible] si mismo, pero no por ello invulnerable. Es un personaje de tres dimensiones, real y palpable, situado en un entorno sólido y creíble lleno de elementos localizables. Pero si hay un personaje típicamente Miyazaki en la película, esa es Fio.

Ella es la clásica representación del idealismo juvenil que tanto le gusta plasmar al autor. Es el contrapunto ideal para un Porco Rosso cansado y rendido, hastiado de esperar la redención a una culpa intangible, a un pecado que le convirtió en un cerdo sin saber muy bien por qué. Fio son las ganas de volar, el viento fresco que golpea los rostros de todos los pilotos de la película, tanto el de Porco Rosso como los de los románticos piratas del aire, la esperanza de una redención que todo el mundo cree inalcanzable.

Para acabar hay que destacar que la película tiene un nivel técnico envidiable. La animación es increíble. Los movimientos de los personajes son perfectos, conservando siempre ese toque Miyazaki que caracteriza al autor. Por otra parte, mención especial merecen las escenas de vuelo y las batallas aéreas. No hay nadie en el mundo de la animación que sea capaz de comunicar esa sensación de vuelo como Miyazaki. Es capaz de reflejar a la perfección el peso y la potencia de los aparatos voladores, y su capacidad de moverse libremente por el aire. Los aviones de Miyazaki son los mejores animados de la historia, y creo que no es una afirmación gratuita.

Anabelle Petit



Gina y los hidroaviones son las dos pasiones de Marco "Porco Rosso" Porcellino.
© Nibariki/TNNG

1982
1992
ANTIFAZ
COMIC
C/ Mayor de Gracia, 205
08012 Barcelona
Tel.237 81 19
COMPRA-VENTA
ÚLTIMAS NOVEDADES
COMIC-BOOK USA

OPERACIÓ CÒMIC
CANAL 39 DE TV
DIVENDRES A LES 19:10 H.
L' únic programa de TV dedicat al còmic

MAZINGER Z

La utilización de robots gigantes en el manga, se remonta a los tiempos de Tezuka y su Tetsuwan Atom (Astroboy). Si bien el mismo Astroboy tenía unas medidas normales, algunos de sus contrincantes eran verdaderos colosos de más de treinta metros. Después vinieron series como Tetsujin 28-Go (Ironman 28), en la que ya aparecían robots de combate gigantes, manejados por seres humanos. En este caso, el robot no tenía cabina de pilotaje, sino que se dirigía por control remoto. Todos estos diseños aún estaban lejos de los mechas actuales, pero Go Nagai empezó a acercarse con su serie Mazinger Z.

Arriba podemos observar un "blueprint" de Mazinger Z. **Abajo,** Mazinger se las tiene que ver con el monstruo mecánico de turno. ©Go Nagai/ Dynamic Production Co.

A los aficionados al manga y a los nostálgicos en general se nos presentó recientemente la ocasión de ver por fin la versión completa (los 92 capítulos) de Mazinger Z en Tele 5. Faltó muy poco para que nuestra dicha fuese completa, ya que la audiencia relativamente alta que alcanzó su emisión (teniendo en cuenta lo intempestivo de su horario), hizo que surgieran rumores bastante serios sobre la publicación del manga original de Go Nagai en el que se basaba la serie.

Sin embargo, ésta ha finalizado y los rumores no han pasado del ámbito de la especulación. Como parece bastante improbable que la obra vea la luz en nuestro país, tendremos que conformarnos con importar ediciones extranjeras (la inencontrable japonesa o la reciente italiana, más accesible, que puede encontrarse en algunas librerías especializadas) si somos lo suficientemente fanáticos. A los que no puedan permitirse este lujo va dirigido este artículo, en el que intentaremos dar una idea de lo que nos hemos perdido, estableciendo algunas comparaciones con su adaptación televisiva.

Originalmente, Mazinger Z apareció publicado en el semanario Shonen Jump entre 1972 y 73, y constaba de 13 capítulos. Este mero hecho, considerando que el anime tiene 92 capítulos, incita a pensar que la adaptación no fue precisamente fiel. Una breve sinopsis debería bastar para empezar.

Koji vive con su hermano Shiro y su abuelo, el doctor Juzo Kabuto, que tiene media cara destrozada por un accidente que sufrió en el pasado. Un día, un terremoto sacude la ciudad y Koji vuelve corriendo a casa para encontrar que debajo de ésta existe un laboratorio secreto. En él su abuelo, moribundo, le confía su creación: el robot gi-

gante Mazinger Z, fabricado con la indestructible aleación Z. Antes de morir le advierte que Mazinger tiene el poder de un dios, un demonio si cae en malas manos.

Aprendiendo a pilotar el robot, Koji provoca grandes destrozos en la ciudad, y el profesor Yumi, del Instituto de Investigaciones Fotónicas, envía a su hija Sayaka con otro robot gigante, Afrodita A, para detenerlo. Una vez arreglado el malentendido, el Barón Ashura manda desde la Fortaleza Submarina Salude a sus bestias mecánicas, que siembran el caos en la ciudad. Su objetivo es el Instituto, que contiene los secretos de la aleación Z y de la energía fotónica.

Sin embargo, tras perder cuatro bestias se ve obligado a confesar su fracaso al Doctor Infierno, que explica cómo descubrió el secreto de la fabricación de robots gigantes de la antigua civilización mediterránea de Mikene y que ha fabricado un ejército de bestias mecánicas en la isla Bardos, en el Mar Egeo, desde la cual sueña dominar el mundo entero.

Mientras, conocemos a Boss (un matón, compañero de clase de Koji) que, junto con Nuke y Mucha, se convierten en sus amigos . Ashura continúa perdiendo bestias en la lucha contra Mazinger. Con la nueva Fortaleza Volante Guel intenta apoderarse de la creación del doctor Enrich Stroheim, antiguo rival alemán del doctor Kabuto que, convertido en cyborg, ha creado su propio robot gigante. Los fracasos de Ashura se suceden y llega a perder la Fortaleza Salude. Harto, el Doctor Infierno le confía el mando de su ejército al Conde Brocken que también acaba fracasando. En ese momento se fragua la batalla final.

En el Instituto de Investigaciones Fotónicas, el profesor Yumi presenta sus últimas creaciones: el Ejército Mazinger, cuatro nuevos robots que se unirán a la lucha, más el retropropulsor, una herramienta que le dará a Mazinger Z la capacidad de volar. Mientras, en Bardos, Infierno prepara un ataque en masa y le confía a Ashura la Fortaleza Submarina Budo.

El Ejército Mazinger y el ejército de bestias mecánicas se enfrentan y son destruidos. Cuando las fortalezas de Ashura y Brocken se destruyen mutuamente, la victoria parece asegurada. Inesperadamente, la misma isla Bardos se convierte en una bestia inmensa, tripulada por el Dr. Infierno, que entabla el duelo final con Mazinger Z. Finalmente, Koji gana la batalla.

Si hemos visto la serie, podemos advertir que existen algunas diferencias sustanciales. Esto debe achacarse a la diferencia de medio, pues mientras que el manga tiene un argumento complejo del cual nacen distintas subtramas, la adaptación televisiva tiene un formato capitular, con una serie de historias autoconclusivas.

Esta circunstancia redunda, por una parte, en beneficio del desarrollo de los personajes secundarios (como Boss y sus compañeros, o los profesores del Instituto), que tienen más cancha que en el manga, donde apenas habían sido abocetados. Aparte, encontramos elementos totalmente nuevos: Mazinger es equipado con nuevo armamento a lo largo de la serie, aparecen robots como el Robot Jefe y Diana A y, por parte de los malos, tenemos al Duque Gorgon y al Vizconde Cerdo.

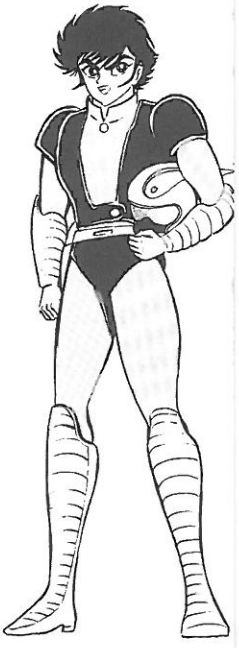
Sin embargo, la serie en conjunto pierde en solidez y capacidad de sorpresa. Los argumentos complejos y los ataques combinados de bestias mecánicas (quién no ha pensado alguna vez que el Dr. Infierno no tenía más que atacar con varias bestias para vencer) han sido desgranados en historias mucho más simples y anodinas que carecen de repercusión en la saga. Así mismo, desaparecen elementos del clímax que, a primera vista, parecían de lo más interesante como el Ejército Mazinger y la bestia final de la isla Bardos.

Dejando a un lado los elementos argumentales, han sido eliminados o suavizados tanto los componentes más macabros como los eróticos. No somos testigos, por ejemplo, de la crueldad de los Cruces de Hierro que ejecutan familias enteras en sus casas, ni vemos a las atractivas chicas-androide que envía Ashura contra Koji en más de una ocasión (y que son una de las debilidades de éste). En ocasiones, ambos componentes se combinaban rayando el sadismo más puro.

En fin, hemos podido comprobar que Mazinger Z, el manga, es una obra bastante diferente a la serie de animación, con entidad propia y un interés que va más allá de la simple nostalgia. Suponemos que pensaréis, como nosotros, que se ha desperdiciado una oportunidad única de poner al alcance del público un pedazo de la historia, no del manga, sino del comic en general.

Ramón Peña

Arriba, la lucha contra el mal tiene estos problemillas.
Abajo a la izquierda, El Barón Ashura tal como todos lo habíamos deseado ver.
Abajo, Koji Kabuto preparado para pilotar su Mazinger.
© Go Nagai/ Dynamic Production Co.



MAZIN SAGA

La serie Mazinger Z fue, junto a Ironman 28, la auténtica punta de lanza del éxito del tema del robot gigante en Japón. Pero al público japonés no le basta con cualquiera , y cuando se encariña con un personaje pide con insistencia su vuelta. De ahí que, aunque la serie de Mazinger en sí durara apenas 13 capítulos en el Shonen Jump (de abril de 1972 a agosto de 1973), el personaje haya conocido varias reencarnaciones, tanto en el manga como en el anime. En el anime tenemos Great Mazinger (Fuji TV 1974) y God Mazinger (Nippon TV 1984), además de diferentes películas, la primera realizada en 1973.

El Mazinger de Mazin Saga es mucho más "heavy" que sus predecesores.
A la derecha podemos contemplar la nueva Afrodita A.
© Go Nagai/ Gosaku Ota/ Dynamic Production Co.

Pero en el manga, el retorno de Mazinger se hizo esperar, si no contamos los anime comics producto de sus diferentes encarnaciones televisivas, o la infinidad de parientes más o menos cercanos que le ha creado la Dynamic Productions, el estudio de Go Nagai. La vuelta (dejando de lado al Great Mazinger del cual hablaremos en un próximo artículo si nos lo pedís) se llama Mazin Saga, y se publica en el Jump Comics Special desde 1991. Es, en líneas generales, una revisión de la historia de Mazinger, con los mismos personajes pero con un tratamiento distinto, más adecuado al gusto del manga actual, y aprovechando la oportunidad para rediseñarlo todo, robots, amigos y enemigos. En el caso del propio Mazinger, el nuevo look resulta extremadamente barroco, aunque eso sí, muy espectacular. Repasando un poco el guión podemos hacernos una idea de los cambios.

Koji es un chico perfectamente normal, excepto por sus extrañas pesadillas, en las que una chica alada muere a manos de un monstruo, gritando "¡Ayúdame, Z!". Otro elemento de incertidumbre en su vida es la repentina y misteriosa muerte de su padre. Koji recibe una extraña herencia: un casco, que transforma a su portador en el poderoso Mazinger Z, y una misión, proteger la tierra del futuro ataque de las fuerzas infernales. Koji tiene problemas para controlar a Mazinger, que responde con una orgía de destrucción a sus

Sayaka y su arnés, ¡yuuum!. © Go Nagai/Gosaku Ota/Dynamic Production Co.

deseos subconscientes. Antes de que pueda controlar su furia se ve transportado en el tiempo al año 1999, en medio de una guerra árabe-israelí. Koji , acompañado por el espíritu de su padre, es testigo de la Tercera Guerra Mundial y de la destrucción de La Tierra. Koji emigra a Marte, donde hay una importante colonia humana, y realiza un nuevo salto temporal.

En Marte, en el año 2010, el laboratorio del Profesor Yumi está siendo atacado por un ejército de soldados biometálicos enviado por el Barón Ashura, y su defensora, la joven Sayaka, que tripula el robot Afrodita A, no puede detenerlas. Sayaka le pide ayuda a Z, el gigante con el que sueña desde niña... y éste aparece, a tiempo para derrotar a la bestia Garada K-7.

Retirados los restos de la batalla, Koji y Sayaka se reencuentran, pero los soldados-cyborg de Ashura, que habían creído muertos, se recuperan y atacan la base, causando una gran masacre, y sólo la intervención del piloto Duke Freed consigue salvar a los jóvenes.

El Barón Ashura se presenta ante Infierno, el dios-kaiser de Marte, y le habla de Mazinger Z. Entretanto, Koji y Sayaka están bailando en una discoteca local cuando una banda de matones empieza una pelea. Koji pierde el control, y sólo la intervención de Sayaka evita nuevas muertes. En ese momento tres nuevas bestias atacan la zona, pero Z las derrota fácilmente. Z ataca entonces la fortaleza flotante del Conde Brocken, pero no logra destruirla. Un humanoide surge del cuerpo agonizante de uno de los tres monstruos y explica a Koji cómo se convirtió en la criatura...

Y eso es lo que hay hasta ahora, la historia continúa con un tercer volumen. Pero lo interesante es constatar cómo ha cambiado Mazinger con los años. No sólo el estilo, el dibujo, la composición y en suma la estructura más básica del manga ha cambiado de manera radical, sino que infinidad de pequeños detalles revelan como los 22 años que han pasado han dejado su huella. Koji es mucho menos estable y heroico que antes, y el dibujante se recrea con el arnés de control de Sayaka, ya que Afrodita A se controla como un mecha cualquiera...Pero, en realidad, todo cambia para que todo siga igual, porque la historia en sí poco ha cambiado. Es Mazinger Z, actualizado a base de saltos temporales y con más interés por los villanos, pero es inmediatamente reconocible para el público, y el tema sigue siendo igual de atractivo que siempre. De ahí su éxito. Mazin Saga es una oportunidad de visitar viejos amigos... y es difícil no interesarse por la visita.

Ainoa Amperio

© Go Nagai/ Gosaku Ota/ Dynamic Production Co.

GO NAGAI

Para los que creéis que Go Nagai se ha convertido en un mito del manga japonés por casualidad y que Mazinger Z es lo único que vale la pena conocer de él, os ofrecemos esta breve biografía cronológica.

1945 (6 de noviembre) Go Nagai nace en Wajima. Su nombre auténtico es Hiyoshi.

1952 Ingresa en la escuela elemental. Es muy tímido, y tiene muchos problemas en sus clases.

1952 (julio) Se traslada a Tokio e ingresa en la escuela de Ohtsukudai. Es un gran aficionado a los juegos de rol y empieza a desarrollar su propia fantasía.

1951 Entra en la Itabashi Metropolitan High School, y obtiene muy buenos resultados

1964 Suspende el examen de ingreso a la Universidad y decide dedicarse al manga.

1965 Shotaro Ishimori le acepta como ayudante

1967 Ishimori Productions publica su primer trabajo, Yadamon

1968 Publica en Weekly Shonen Jump Harenchi Gakuen (La Escuela Desvergonzada), que tiene un gran éxito. Toma a Mitsuri Hiruta como ayudante.

1968 (abril) Funda la Dynamic Productions Ltd.

1970 Harenchi Gakuen pasa a la animación. Se funda el Go Nagai Club y aparece una nueva serie, Gakuen Taikutsu Otoko (El Hombre Aburrido de la Escuela).

1971 Publica Mao Dante (Noble Demonio) y Susumu-chan dai shokku (El Gran Shock de Susumu) Su interés deriva hacia la ciencia ficción.

1972 (junio) Aparecen Devilman y Mazinger Z en el Weekly Shonen Jump. Ambas pasan rápidamente a la animación.

1973 En la misma revista aparece Violence Jack; en el Weekly Shonen Sunday aparecen Dororon Enma-kun (Abracadabra Enma-kun) y Shogaku Sannesei (Tercer Grado). Y en Weekly Shonen Champion se publica Cuttey Honey, que se adapta al anime junto a Dororon Enma-kun. Toei produce la primera película de Mazinger Z, Mazinger Z tai Devilman.

1974 (junio) Nueva película de la Toei sobre Mazinger, Mazinger Z tai Ankoku Taishogun, mientras Fuji TV emite Getter Robot y Great Mazinger

1975 Se emiten UFO Robot Grandizer, Getter Robo G y Kotetsu Jiigu.

1976 En el Weekly Shonen Jump se publica Shuten Dogi. En anime aparecen Machine Hayabusha, Groicer-X, Battle Hawk y Astekaiser. Se emite en España Mazinger Z, con una acogida tan positiva que la prensa japonesa se hace eco de ella.

1977 Reaparece Violence Jack en el Monthly Shonen Magazine.

1979 En Variety y en Shonen Jump Special se publica Shin Devilman. En Weekly Shonen Jump se edita Susano-oh.

1980 Susano-oh recibe un premio en la 4ª edición de los premios de la Kodansha, mientras Fuji TV emite X-Bomber.

1982 Se casa con Sumiko Higo. Publica Tsubasa no Hitobito en Young Jump y se emite en TV Robotchi.

1983 En 1983 se serializa en Weekly Shonen Jump Iron Muscle, y aparece de nuevo Violence Jack, esta vez en Weekly Manga Goraku. Se emite Psycho Armor Govarian.

1984 Nippon TV emite God Mazinger.

1985 En variety se edita Susano-oh Dentetsu: Higamiko (La Leyenda de Susano-oh, la Hija del Dios del Fuego), y aparecen OVAs de Chonoryoku Shojo Barabamba (La Chica Psíquica Barabamba), de Yume Higen Fandora (Fandora, Cazadora de Pesadillas Dimensionales) y de Sishi Oh (El Rey León)

1986 Violence Jack llega a su clímax final.

1991 Jump Comics Special publica el primer volumen de Mazin Saga

1992 Se publica el segundo volumen de Mazin Saga

1994 Tele 5 emite íntegramente Mazinger Z y Great Mazinger.

Jose Luís Latorre

Arriba, una enternecedora foto en la que podemos ver a Go Nagai con uno de sus retoños.
A la derecha, El Gran Mazinger surgiendo de las aguas.
© Go Nagai/ Gosaku Ota/ Dynamic Production Co.
Encima de este pie, diseños para la serie Cutey Honey.
©Go Nagai/ Dynamic Production Co./NET

12E SALÓ INTERNACIONAL DEL CÒMIC DE BARCELONA

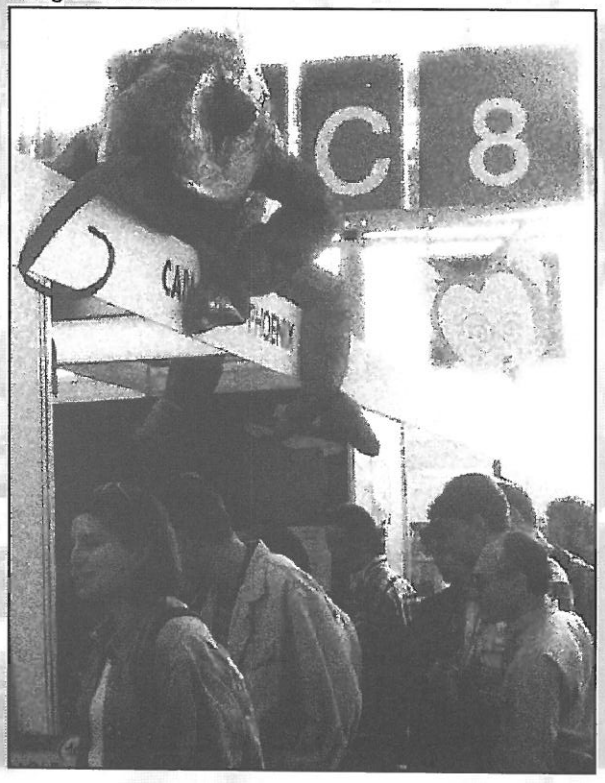
ACTUALIDAD

Dragon Ball, Ranma, Alita, Porco Rosso, Sailor Moon...En el Saló del Còmic de Barcelona no faltaba nada ni nadie...ni siquiera la confirmación de que el manga es el fenómeno del comic más significativo de los últimos años. Allí estuvieron Camaleón Ediciones y Neko, y de allí trajimos estas pequeña crónica.

Lo máximo que puede desear el aficionado al manga y al anime de nuestro país es que hubiera un Saló del Còmic cada mes, y no sólo en Barcelona. Porque, ¿qué más se puede pedir? Librerías de toda España se dan cita, y hay oportunidad de ver emocionantes previews y de discutir la última novedad aparecida o por aparecer en nuestro país, de hacerse con jugoso material de importación, de hablar con los aficionados...y es que, aunque el Saló de este año estaba dedicado a Francia, y no a Japón, como el del pasado, la presencia de los aficionados le dio el color de la vanguardia del comic en nuestro país: color japonés. En el Saló, que como novedad se celebraba este año en la Estación de Francia de Barcelona, vale todo: hablar, ver y comprar, y están todos: las tiendas, las editoriales con sus últimas novedades... Bueno, y nosotros, ya que el Neko nº 1 se presentó en el Salón, y fue, valga la falta de modestia, muy bien acogido.

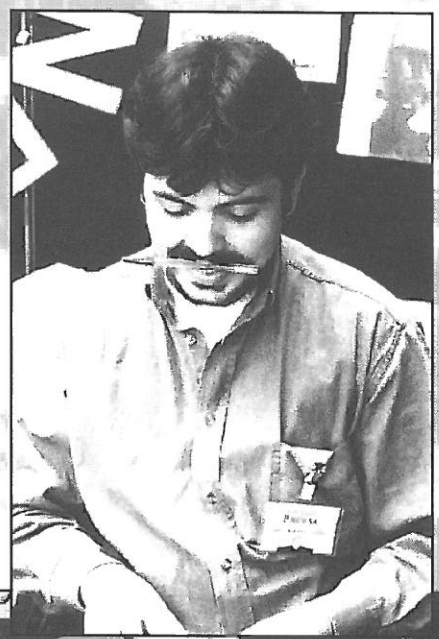
Pero vayamos por partes. En el Saló lo que menos faltaban eran novedades. Invitados... no muchos, la verdad, aunque había, cómo no, representaciones de Kodansha Ltd. y de Shueisha Inc., ultimando quién sabe qué tratos. Pero tanto el stand de la distribuidora Cartoonia como en el de Manga Video contaron con la presencia de uno de los hombres responsables del auge de la animación japonesa en Occidente, nada menos que Carl Macek, el creador (a partir de Macross) de Robotech... quizás tenía que ver con la presentación en PAL (¡y en inglés!) de varias novedades: la primera OVA de la serie de seis Gunbuster, la clásica Robotech y City Hunter, basado en el manga de Tsukasa Hojo.

Fotografía: Jhonatan



El Camaleón acecha desde lo alto de nuestro stand. Mientras, entre la niebla y encaramado a un monitor, Pachún nos saca la lengua. Sólo nosotros podíamos ofrecer semejante espectáculo.

Ya que estamos en Manga Video, los fans políglotas de Rumiko Takahashi están de suerte, porque también en PAL (y también en inglés) se podía obtener, dentro de la serie Rumik World, la famosa historia de terror Mermaid Forest y la conocida Maris The Wondergal...Sin molestar a Rumiko, también podía obtenerse la primera de las 12 OVAs de The Guyver, que aparecerán mensualmente, y la famosa serie de automovilismo Cibercity Oedo 808. Los no políglotas tampoco podían quejarse, ya que no sólo Buscando a Shampoo Desesperadamente (Planeta-De-Agostini/Manga Video) fue un gran éxito, sino que se pudo apreciar en exclusiva la versión castellana de Bubblegum Crisis, que debía aparecer en teoría el día 17 de mayo... decimos en teoría porque los hay que aún esperamos el anunciado estreno de Porco Rosso, de Hayao Miyazaki, del que hubo que conformarse con los trailers.



Fotografías: Jhonatan

Una de las ventajas del Salón es la oportunidad de tratar con los mayoristas, los importadores que obtienen el material que después pasa a las librerías, directamente, ya que siempre aparece algún objeto único directamente llegado del Japón. Por ejemplo, se podía encontrar todo lo que jamás se pudo desear de Sailor Moon, Dragon Ball y Ranma 1/2, destacando sobre todo esos espectaculares modelos a escala que tan bién les salen a los japoneses. Ya de paso, podían verse (en japonés en esta ocasión) los últimos capítulos de Dragon Ball Z y el famoso largometraje nº10 de DBZ, Los Tres Grandes Super Saiyanos, ya sabéis, donde aparecen los androides nº 13, 14 y 15, obra del simpático Dr. Gero.

Pero para mayoristas allí estaba Tonkam, de París, que además de ofrecer el famoso fanzine Tsunami tenía auténticas rarezas...los CDs de background music de Dragon Ball, por ejemplo. También se llevaban los laserdisc: de las cuatro primeras OVAS de Ranma 1/2, o de las series Bastard!!! y No Need For Tenchi. Y algo único: el especial para la televisión de Ranma 1/2 de 1993 en NTSC, todo un puntazo para el que se lo podía permitir.

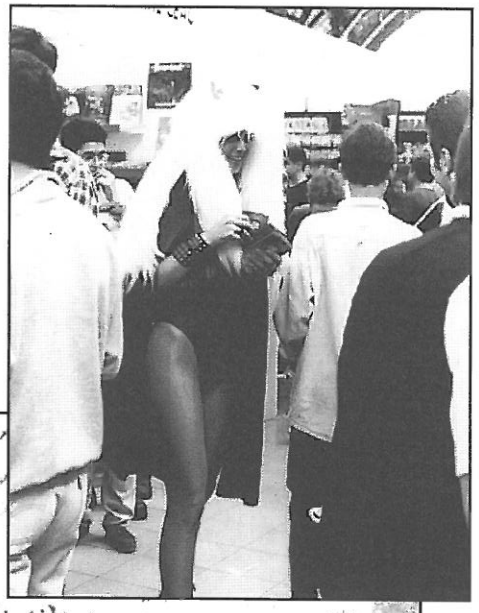
Y es que, la verdad, sólo enterarse de qué estaba en inglés y qué en japonés, qué en NTSC y qué en PAL, qué en laserdisc, qué en vídeo...vaya, era toda una aventura. ¡Y qué decir de los mangas! Centenares y centenares de páginas, y mucha envidia del que podía, al menos descifrar los títulos. Por no hablar del que, además, podía comprarse algo. Había para todos los

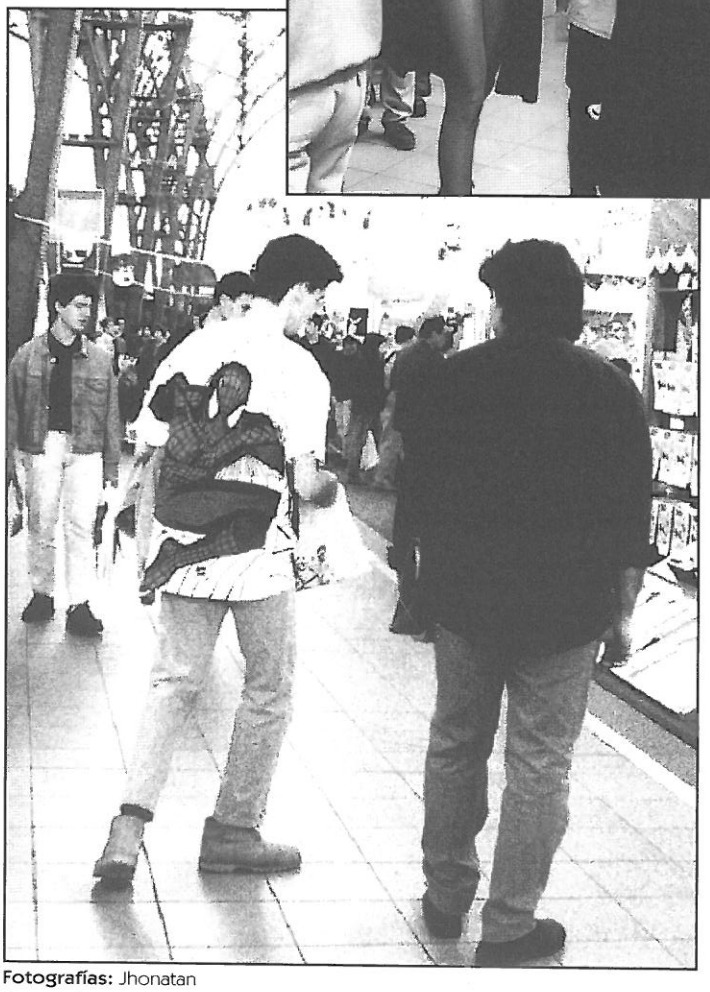
Alex se come el boli mientras revisa las cuentas, ni tiempo para ir a comer tuvimos durante el Saló del Còmic.
Nuria, una de nuestras simpáticas dependientas se desvive por atender las peticiones de los clientes/lectores. El hombre-gato de Eclipse la observa embobado, No es para menos.

presupuestos, eso sí: es cierto que las copias en NTSC de Porco Rosso se iban a las 23.000 pts.(Norma Comics), y que la librería Continuará de Barcelona ofrecía orgullosamente nada menos que dos acetatos originales de Dragon Ball, por cuyo precio no nos atrevimos a interesarnos, pero bueno, la serie de cinco compacts de música de Dragon Ball salía por 14.000 pts (Tonkam), y un precioso peluche de P-Chan a tamaño natural valía 5.000 pts (Renraku). Y, con el cuidado que ponen los japoneses en todo lo que hacen, incluso comprar una goma de borrar de Sailor Moon por 400 pts. era una ilusión.

E incluso para los presupuestos menos firmes había opciones, porque ver vídeos es gratis, y los había en cantidad y de calidad. Sólo hay que ver la oferta de Renraku, una librería de Mataró: uno podía ver los tres episodios de Dragon Ball Z Gaiden, que incluso en japonés eran divertidos, o la última película de Dragon Ball, que se llama, más o menos, Empieza el Duelo, y en la que aparece el famoso super saiyano de la leyenda (ese que tenía que aparecer cada mil años) que, al parecer, es el protagonista de la número 13. Y no todo era Dragon Ball; más de uno se sorprendió con la primera OVA de Dragon Quest (Fly para los amigos), cuya traducción en japonés es Dai No Daiboken. No había librería sin vídeo ni vídeo sin anime, y el Salón era más bien grande... En resumen, hubo de todo, como no cesaban de repetir los amigos visitantes que se trasladaron de otros puntos de La Península Ibérica. El Salón tenía, como es costumbre, un ambiente muy especial, y no faltaban ni las tradicionales aglomeraciones del fin de semana ni quien se improvisaba un bocata entre los stands para aprovechar al máximo la entrada. Y, qué queréis, da gusto ver a tanta gente interesada en el comic, en el manga y el anime y en el "otro" comic, que no hay que ser radical. Cuando acabamos, lo que más se comentaba era las ganas de volver el año que viene con más de lo mismo.

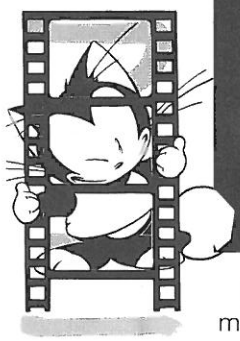
Ainoa Amperio





Fotografías: Jhonatan

Dos cosas han quedado evidentes durante el Saló: el innegable empuje del manga y la magnificencia de La Estació de França, un marco incomparable.

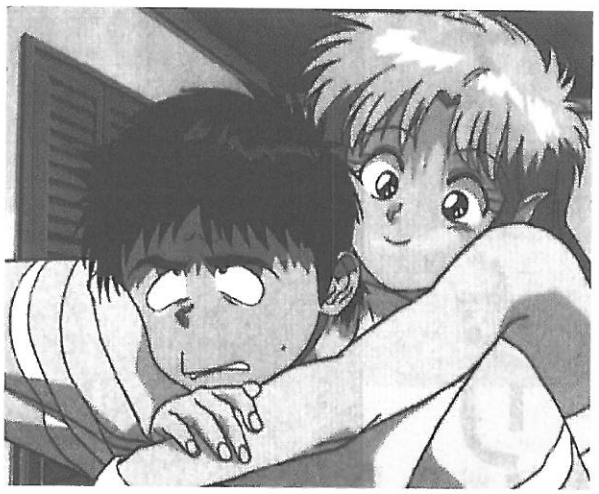


ANIME
Girl from Phantasia

Cuando las chicas atractivas, originales y de parentesco discutido ponen sus miras en los inocentes estudiantes terrestres, éstos deberían andarse con cuidado. Ya sea alienígena, descendiente de hadas o lo que sea, la relación va a ser sinónimo de problemas. Y si no, que se lo digan al pobre Akihiro, a quien las atenciones de Malon hacen la vida un poco más difícil en The Girl From Phantasia.

Las historias de romance entre adolescentes japoneses y chicas maravillosas venidas de mundos paralelos llevan largo tiempo siendo un tema recurrente en los mangas y el cine de animación japoneses. Desde Lamu a Belldandy, pasando por Video Girl, son innumerables las encantadoras heroínas que han visto unidos sus destinos a la panda de tímidos y quemados más impresentables de todo el universo. El éxito de todo este tipo de realizaciones se debe al hecho de que buena parte de los chicos aficionados a los comics y al cine de animación tienen severos problemas de comunicación y se hallan en unas edades en las que sueñan con mantener una relación sentimental del tipo que sea. Pero, sobre todo, que la chica sea guapa, encantadora, amable y que esté loca por los huesitos del protagonista. Naturalmente, las chicas guapas, simpáticas, encantadoras, románticas y, a menudo, mucho más inteligentes que sus contrapartidas masculinas, también tienden a atraer la atención de buena parte de los aficionados al anime...y aquí tenemos la base de lo que puede ser un verdadero éxito de audiencia. La última entrega de esta saga interminable de mocitas fantásticas llegó de los USA a principios de 1994 bajo el título The Girl From Phantasia, de la mano de la cada vez más prestigiosa A.D. Visions. Esta empresa de vídeos con base en Texas ha ofrecido al mercado americano títulos tan destacados como Sol Bianca, Devil Hunter Yohko y Battle Angel Alita, demostrando, amén de un buen criterio de selección, una sensibilidad notable por los gustos del aficionado medio, ofreciendo videoclips inéditos y portafolios de producción además del producto propiamente dicho. No obstante, en los últimos tiempos y quizás debido a cierta presión por parte de los aficionados, A.D. Visions está comenzando a decantarse por toda una serie de vídeos protagonizados por chicas cada vez más ligeritas de ropa y con altas dosis de sentido del humor. The Girl From Phantasia cuenta con ambas características, pero sin llegar a los excesos de, por ejemplo, Guy. Malon, la protagonista de la cinta, viste un microkimono de lo más revelador, y Akihiro, el chico destinado a padecer sus intereses sentimentales, es lo suficientemente tonto como para meterse en líos increíbles que

Varias ilustraciones de The Girl From Phantasia.
©Akane Nagako Take Shobo/Star Child



©Akane Nagako Take Shobo/Star Child

desembocan en situaciones jocosas. La historia de amor entre Malon y Akihiro tiene muchos paralelismos con la de Ataru y Lamu. Malon es una descendiente de los brownies (una clase de hada), con toda una serie de poderes extraordinarios, que entrega su corazón sin reservas a un joven estudiante casi tan hormonado e inclinado a la carne femenina como Ataru Moroboshi, y que ya estaba a punto de llevar a su habitación a una compañera de clase, Miyuki, la cual no va a tomarse a bien la actitud demasiado cariñosa de cierta primita fabulosa de Akihiro. Naturalmente, entre The Girl From Phantasia y la mayor parte de las cintas protagonizadas por Lamu hay un abismo marcado por varios años de avances en el anime. La película que hoy nos ocupa está mucho mejor a nivel de efectos especiales, movimiento de personajes y estudios de planos que Lamu. Las escenas de acción son mucho más espectaculares y los diseños de los personajes están más cuidados. No obstante, a pesar de que un visionado de The Girl From Phantasia os va a proporcionar sin lugar a dudas un buen rato de diversión, la película resulta demasiado intrascendente como para que llegue a ocupar un lugar realmente destacado dentro de vuestra videoteca. Treinta+diez minutos de película/portafolios son insuficientes para desarrollar y dar personalidad propia a una película dentro de lo que, como ya he dicho, se está convirtiendo en un género consagrado.

Roque González

FICHA TECNICA

Título Original: The Girl from Phantasia
Autor Historia Original: Akane Nagano
Director: Jun Kamiya
Dtor Artístico/Diseño Personajes: Kazuya Kise
Edición Inglesa: A.D.Visions

VIDEO ACTUALIDAD

ANIME

BUSCANDO A SHAMPOO DESESPERADAMENTE
Planeta-DeAgostini/Manga Video. Director: Junji Nishimura. 50 minutos Para todos los que se creían que habían terminado con su colección de Ranma 1/2, aquí llega la versión española de dos episodios más. ¿A qué estáis esperando?

GIANT ROBO
Director: Yashuhiro Imagawa. 55 minutos. Sistema NTSC, versión inglesa. Todo lo que no fue Mazinger Z. Una cinta de retroaventuras con toda la grandiosidad que sólo puede reproducir el cine de animación. Altamente recomendada.

OTAKU NO VIDEO
Animeigo. Director: Michael House. 100 minutos. Sistema NTSC, versión inglesa. Si creíais que vuestra adicción al manga y al anime era grave, esperad a echarle un vistazo a algunos de los tarados fundamentales que salen en esta cinta documental. Una buena ocasión para reirse de uno mismo.

GENESIS SURVIVOR GAIARTH
Animeigo. Director: Kitazumi Hiroyuki y Aramaki Shinji. 51 minutos. Sistema NTSC, subtitulado inglés. Robots, espadas laser y música heavy. Una ópera rock en un mundo devastado. Para amantes de Conan El Bárbaro, Star Wars y Mad Max.

THE ULTIMATE TEACHER
Manga Video. Director: Toyoo Ashida. 60 minutos. El mal gusto hecho película de animación. Aunque, claro, en este caso tampoco ese aspecto (es decir, la animación), es destacable. Si os gusta lo cutre, esta es vuestra cinta del mes.

ZAPPING
Nada cambia, todo cambia

Y la vida sigue...y la tele sigue, y el desastroso tratamiento del anime en nuestras pantallas, por desgracia, también continúa. Y si no, leed, leed. No sólo la pantalla amiga ha vuelto por sus fueros, sino que el último reducto del manga sin cortes, el Club Super 3, corre el peligro de caer en terrible batalla, no con Cell o con algún otro desecho de villanía, sino de la inquisición, es decir, de algo tan trasnochado como la censura.

Ranma.
© Rumiko Takahashi & Shogakukan.

TV1/LA DOS

Primero fueron los toros y el boxeo, y ahora le llega el turno al anime. ¿Cuándo les llegará el turno a los reality shows y a los culebrones? Desde las cadenas públicas, un solo señor impone sus gustos al resto del país, con lo que se pierde la oportunidad de, al menos, recortar las pérdidas del ente que pagamos entre todos con nuestros impuestos. Por ahora los paganos han de conformarse con la serie Moomin, una coproducción de animalitos parlantes de esas que estaban de moda hace un lustro. También tenemos Ultraman, que, como comentábamos el mes pasado, es un caso aparte, con actores de carne y hueso.

Una imagen de Ultraman: The Ultimate Hero.
©Tsuburaya Productions Co., Ltd. & Mayor Havok Entertainment Inc.

TV3/CANAL 33

Cuando escribo ésto, acabo de leer una noticia en El Periódico de Catalunya que informa sobre un estudio llevado a cabo por unos sabios encabezados por una tal Eulalia Palau, de oficio psicopedagoga. Según la conclusión de dicho estudio, la programación infantil del Club Super 3 (el macroespacio diario que engloba este tipo de emisiones) no es adecuada para los niños y, tras una criba exhaustiva, sólo salva Els Nap-Bufs, una serie francesa qua La Primera emitió hace años como Los

Diminutos. El resto de series son violentas, machistas y promocionan "valores socioculturales que no tienen que ver con nuestra cultura". Ojo a esto último, pues según la Sra. Palau y compañía no está bien que los niños tengan constancia -viendo Doraemon, por poner un ejemplo- de que existen otras culturas y países con costumbres diferentes. Poco después, uno de los suplementos del mismo diario advierte del auge de las posiciones fascistas y xenófobas en toda Europa.

El Club Super 3 ha disminuido su oferta; esperemos que no tenga nada que ver con estas zarandajas mojigatas y no carentes a la larga de peligrosidad. De lunes a viernes TV3 emite por las tardes Doraemon, el Gat Cósmic, El Dr. Slump y los nuevos capítulos de El Gran Suixi, sustituyendo a los últimos episodios de Dragon Ball. Por las mañanas, el Canal 33 repone otros dos capítulos de DBZ.

Los sábados por la mañana Hattori, el Ninja, una nueva serie cortada sobre el mismo patrón que Doraemon (y tanto o más "peligrosa"), seguida por un largometraje. Estad muy atentos a estos largometrajes, que incluyen sin avisar auténticas piezas de coleccionista. El mes pasado se emitieron Campions de Beisbol, una película de Touch!/Bateadores, y la producción de Osamu Tezuka del año 1980 El Nen de l'Espai (Space Firebird). Tras este largometraje, El Dr. Slump y más psicodelia gastronómica con El Gran Suixi. El domingo, de nuevo El Dr. Slump y otro largometraje.

ANTENA 3

Siguiendo con su política de reposiciones, Antena 3 ha vuelto a programar Sailor Moon. Pero, si os perdísteis los primeros episodios, no os hagáis ilusiones porque siguiendo una estrategia nueva y deliberada (lo hace por segunda vez) no empieza por el primer capítulo, sino por el tercero...o el décimo. Le sigue Ranma 1/2, en su versión mutilada y con doblaje escandalosamente malo y Kartoli, otro clon de Heidi. Los fines de semana continúa Ironman 28, la versión de los ochenta de una de las series que inició el auge de los robots gigantes, y más Ranma 1/2.

Se rumorea que Antena 3 tiene los derechos de Yû yû Hakusho, una nueva serie de combates que está pegando muy fuerte en Japón. Que Dios nos coja confesados...

TELE 5

Sin comentarios. De lunes a viernes por la mañana continua Bateadores, seguida por Los Gatos Samurais (si os gustó, debísteis aprovechar cuando la emitía Canal Plus) y Goleadores. En cuanto a la programación del fin de semana... pues entre el número anterior y este han desaparecido Robotech (cuyo segundo tercio estaba a punto de finalizar) y Los Guerreros de la Luz, que acababa de iniciarse. En estos momentos se emite El Hada de las Flores y, al mediodía, Power Rangers, una serie americana que canibaliza a otra japonesa del tipo Ultraman.

CANAL PLUS

No incluye nada de anime en su programación por ahora, pero recordad el rumor que apuntábamos sobre la serie El Puño de la Estrella del Norte.

Ramón Peña

Arriba, Planeta Prohibido homenajeado desde La Villa del Pingüino. ©Bird Studio/ Shueisha Inc.

Abajo, Tatsuya (Carlos en la versión de Tele 5) © Mitsuru Adachi/Shogakukan

CORREO

Hola de nuevo. Bienvenidos a la fantabulosa sección de correo, dirigida por vuestro fiel servidor, el no menos fantabuloso Otaking.
En el editorial del número anterior os aclaramos el porqué del cambio de nombre, pero se nos olvidó deciros qué significa Neko, y claro, todos y cada uno de vosotros lo habéis preguntado, pues Neko quiere decir gato, en japonés, claro.
Por cierto, la avalancha de cartas recibidas ha sido tal que nos ha costado mucho decidir cual sería esta vez la carta del mes, pero tras muchas reuniones y discusiones al más alto nivel hemos decidido que lo sea:

Cornellà (Barcelona), **José Ángel Sánchez:**

"Sois demasiao pal cuerpo. Habéis conseguido que os acabe escribiendo para agradeceros ese balón de oxígeno que nos disteis a los mangadictos con el Tsuzuki en su momento"

Dibujo original de Javi Flores "Flowers"

Cartas sinceras, como la de José Ángel, la de Amparo hace dos números, o la de Carolina el mes pasado nos llenan de energía, nos hacen olvidar todas las dificultades que supone sacar una revista como la que tenéis en vuestras manos y nos animan a seguir hasta que se nos acaben las pilas alcalinas.

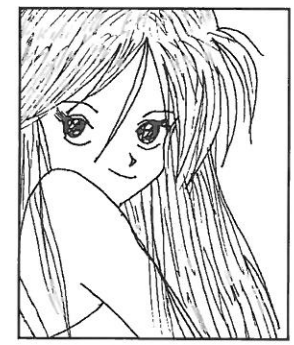
José también nos hace algunas preguntas.A la de si pensamos incluir un apartado referente a las novedades de anime que aparezcan en Japón. Tengo que decirte que, de momento, la sección Anime se concentrará en las novedades americanas y españolas, por aquello de la proximidad. Cuando aparezca alguna novedad japonesa cuyo comentario consideremos vital, haremos la pertinente reseña, pero, de momento trataremos aquello que la gente tiene más al alcance de la mano.

En cuanto a Bubblegum Crisis y Bubblegum Crash la relación entre ambas es que son partes de una misma cosa pero con los personajes un poco retocados en Bubblegum Crash. Por cierto, cojonudo tu dibujo, muchas gracias.

-Montornés del Valles (Barcelona), **Jaume** y **Jordi**:

"Somos 2 primos que coleccionamos muchos, muchos, muchos, pero que muchos manga..."

Jaume y Jordi se marcan una carta a duo, por aquello de intensificar el



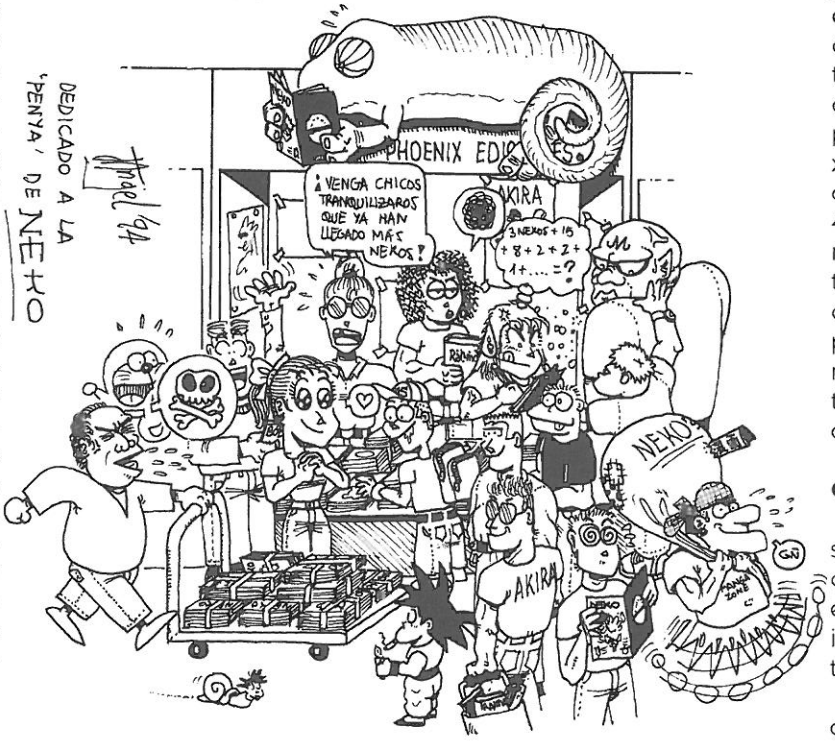
Dibujo original de Amparo Piera La-Roca

mensaje. Nos preguntan si está prevista la publicación en España de mangas como Angel o DNA 2. Pues de momento siento deciros que no está prevista la publicación de estas series (que yo sepa claro). Pero son dos de las que no me extrañaría nada que acabaran publicándose. Por cierto, vuestro interés por Angel es puramente, ejem... cultural ¿verdad?.

-Barcelona, **Ismael Nicolás**:

"...el Saló del Còmic barcelonés que aunque estuviera dedicado a Francia, parecía el cielo de los amantes al manga."

Ismael tiene razón, el Saló del Còmic parecía estar dedicado al Japón más que a Francia. La cantidad de expositores dedicados al tema, y el interés de los editores por el manga, unido a la presencia de Kodansha y Shueisha en la Zona Internacional, confirmaban el auge de lo japonés en nuestro comic. Pero Ismael se queja de la poca calidad general de los mangas editados en nuestro país. Está convencido de que la mayoría son producto de relleno, sin ningún interés, y que las editoriales españolas sólo se interesan por editar, sin fijarse en la calidad de los productos. Es curioso pero Ismael no es el único que me ha hecho un comentario de este tipo. Venga, animaos y escribid comentandome vuestra opinión sobre el tema.



Dibujo original de José Ángel Sánchez Dominguez

-Barcelona, **Marcel Ferrer**:

"Deberíais poner entre paréntesis los nombres de los personajes de Dragon Ball en catalán, porque a mi me suena fatal, por ejemplo, Namekku o Gokuh."

Entiendo perfectamente tu queja Marcel, pero entiende que Neko se vende en todo el Estado y que para contentar a todo el mundo deberíamos poner los nombres en su traducciones catalana, gallega, vasca etc..

Como nos era imposible hacerlo así decidimos ponerlos en su traducción más o menos oficial para no discriminar a nadie. En lo que se refiere a tu propuesta sobre lo de poner dibujos grandes te comento que es posible que más pronto de lo que piensas tus deseos se vean cumplidos. Ah, y no te dé reparo enviarnos tus dibujos.Yo tampoco soy ningún genio con el pincel, seguro que estás a mi altura o me superas.

-Campoamor (Alicante), **Rafael Ayuso**:

"¿Porqué no publicáis 3 o 4 páginas de algún manga mensualmente en vuestra revista?"

Eso está hecho, Rafael. Lo del primer número no fue una cosa aislada, cada mes os ofreceremos un avance de alguno de los mangas que están a punto de publicarse. Y si en el número uno lo hicimos de uno que ya había aparecido, a partir de este Neko lo haremos de mangas que aun no estén en el quiosco, en auténtica primicia. Además, a partir del próximo número os ofreceremos 4 páginas de manga autóctono. Espero que cuando aparezca me inundéis de cartas con vuestra opinión.

-Valencia, **Carlos Tovar**:

"Me gustaría saber si el gato que aparece en esta revista es invención vuestra..."

Pues sí, Pachún es obra de Ismael Ferrer, uno de los colaboradores habituales de Camaleón Ediciones y por extensión de Neko. Ya le comentaré que a ti y a muchos otros lectores os ha gustado. A nosotros también nos gusta mucho, hasta el punto de que bautizamos la revista pensando en él.

-Mataró (Barcelona), **Ricardo Agudo**:

"...prefiero la animación japonesa a la americana, aunque Disney se acerca a mi listón de gustos sobre animación..."

Ricardo es de los pocos que ha expresado su opinión sobre el tema, y como me parece divertido saber vuestra opinión sobre ello, repito la pregunta: ¿qué preferís, la animación puntera americana o la japonesa? Ricardo pregunta si se editarán Orion, Black Magic o Maison Ikkoku. Pues

sí, todas estan previstas para ser publicadas en breve. Estarás contento ¿no?. También quiere saber cómo conseguir el nº 1 de Tsuzu. Siento decirte que está más que agotado y que de momento no está prevista su reedición. Lo siento Ricardo.

-Barberá del Vallés (Barcelona), **Francisco Valenciano**:

"Hay una duda que por más vueltas que le he dado, sólo he encontrado dos soluciones. La duda es... ¿Por qué Neko tiene dos portadas y dos contraportadas?..."

Francisco, has tenido el honor y la suerte de hacerte con uno de esos ejemplares únicos y maravillosos en los que la imprenta ha metido la pata. Enhorabuena, serás recordado por los historiadores y las generaciones venideras honrarán tu nombre como el del descubridor de una nueva era de... Dios, lo que hace la resaca.

-Gerona, **Jose Mari Muñoz**:

"Estaría bien que pusieseis algún poster central y también algunas páginas en color aunque suba el precio..."

Lo del poster central lo has podido ver cumplido en este mismo número. En lo que se refiere a las páginas en color aún no hay nada decidido. Hay mucha gente que nos las ha pedido, pero hay otros que han dicho que mejor mantenerse en este precio. Incluso hay quien comenta que la mayoría del manga es en blanco y negro, y que poner páginas en color sería romper su esencia. Como veis hay opiniones para todos los gustos. Pero lo que está claro es que la decisión definitiva la tomaremos haciendo caso a la mayoría. Seguimos esperando vuestras opiniones.

-Lleida, **Gerard Estadella i Tarriel**:

"¿Podrías poner mi nombre y mi dirección para cartearme con chicos y chicas aficionados al manga y al anime y también que sirva para buscar ayudantes que escriban artículos, puedan obtener información sobre manga novedosa, guionistas y/o dibujantes para ayudarme en el fanzine que estoy creando?"

Dibujo original de Alejandro y Tito

Pues claro, hombre. La dirección de Gerard es la siguiente: Avda. del Segre nº 4 2º2ª, 25007 Lleida. Sobre los próximos invitados del Saló del Comic, no se sabe aún. Ni siquiera está claro que se celebre el 13º Saló del Còmic de Barcelona, o sea que... Sobre tu otra pregunta, me parece que, de momento, es bastante difícil que veamos laser discs de anime en nuestro país. Evidentemente me refiero a anime doblado, siempre puedes recurrir al material de importación y a un lector multisistema.

-Cartagena (Murcia), **David "Locomanga" Palao**:

"Podríais crear un club Tsuzuki, donde podamos inscribirnos y poder pedir más información o datos de los mangakas..."

Es una idea que se nos había ocurrido, pero de momento ya tenemos bastante con ir preparando todas las publicaciones de Camaleón Ediciones y demás ocupaciones. De todas maneras no lo hemos descartado y, si algún día encontramos un hueco es muy posible que lo hagamos.

Por hoy nada más. Espero que los que no habéis visto contestada vuestra carta no os sintáis marginados, os tenemos muy presentes. Un abrazo a todos.

Otaking

Dibujo original de David Palao Andrés

¡PIDE LAS NOVEDADES DE CAMALEÓN EDICIONES EN TU LIBRERÍA ESPECIALIZADA FAVORITA!

Bocetos y personajes de la serie de próxima publicación.
© Kano.

A partir del próximo número de la revista vamos a abrir las puertas de Neko a los jóvenes mangakas españoles. La revista contará con ocho páginas más, centrales y separables, que estarán dedicadas única y exclusivamente a la publicación de historietas de autores españoles noveles. De momento comenzaremos con un autor de la casa, pero esperamos recibir vuestras iniciativas para poder ampliar, poco a poco, el repertorio.

Sin embargo, vuestra participación no ha de acabar aquí... Es habitual en las revistas de Manga japonesas que el público, a través del correo, las ventas y encuestas, participe en la selección y contenido de los mangas de la revista. Nosotros, manteniendo ese espíritu, os proponemos que seáis los lectores quienes confeccionéis el guión mediante vuestras sugerencias. En las primeras páginas se presentarán a los personajes que protagonizan la historia así como sus características. Una vez situados, podéis elegir vuestros personajes favoritos, qué quereis que pase, o a quién os queréis cargar... ¿Os imagináis eligiendo el futuro de vuestro propio Dragon Ball?, pues algo así.

Podéis escribirnos si sólo hacéis guión, lápiz, o tinta, para formar equipos. Los originales deberán tener, eso sí, un mínimo de calidad (por compasión con los demás lectores), pero os podemos hechar una mano si queréis.

Mandadnos pruebas de vuestro arte. Los guiones escribidlos a máquina u ordenador; las páginas deben ser proporcionales a 17,5 X 25 cm. Por favor, no mandéis originales, sino buenas reproducciones. ¡Esperamos impacientes vuestros trabajos!

VUELVE LA MAGIA DE MASAMUNE SHIROW

PRIMER NÚMERO

64 PÁGS.

¡Y POSTER DE REGALO!

(SÓLO EN LIBRERÍAS ESPECIALIZADAS)

25 JUNIO

¡Y NO OLVIDES TU CITA MENSUAL CON EL MEJOR MANGA!

VIDEO GIRL AI
Masakazu Katsura

CITY HUNTER
Tsukasa Hojo

ORANGE ROAD
Izumi Matsumoto